INDEX 355 364, ISSN 1426-2843

2,50 zł (25 000 zł)

AMIGA COMPUTER STUDIO

7

PAŹDZIERNIK 1996



FORMULA 1 GP'96

OPISY

FIGHTIN' SPIRIT
VALHALLA 2
DATE GIRLS
TIN TOY
MAG!

SPRZĘT

KARTA TURBO APOLLO 620
OPTYMALIZACJA KODU 060

UŻYTKI

ASYSTENT MINI
AMITEKST PRO GOLD

CEDEKI

SCENA-PL
AMINET SET 3
MAGIC PUBLISHER
MULTIMEDIA TOOLKIT 2
YOUR PRIVACY ASSURED

W STYCZNIU COVER CD! KUPUJCIE CZYTNIKI!



NOWOŚCI

Amiga QuickCam

Omnilink Corp. zapowiedziała wyprodukowanie *AQCVid*, interfejsu wraz z pakietem oprogramowania, umożliwiającego współpracę Amigi z komputerową kamerą video QuickCam, produkcji **Connectix**, dostępną dotychczas tylko dla PC i Maca. W pierwszej wersji możliwe będzie uzyskanie tylko czarno-białych (24 fps) i zdjęć, o rozdzielczości do 320x240 punktów, ale już wkrótce spodziewać się można modelu, pozwalającego osiągnąć rozdzielczość 640x480 w 24 bitach. Potrzebna jest Amiga z kośćmi ECS lub AGA (może też być karta zgodna z CyberGraphX), a wyniki pracy można zapisać jako Anim5, Anim7 lub obrazek IFF. Cena pakietu: 59.95 USD (bez kamery).

Connectix: http://www.connectix.com
Omnilink: http://www.olnk.com (KB)

Tańszy *StormC*

Firma **Haage&Partner** zdecydowała się na wydanie mniej kosztownej wersji swego znakomitego kompilatora C i C++, przeznaczonej głównie dla studentów i początkujących programistów, oferowanej za jedyne 169 USD. Zaanonsowano również przygotowanie specjalnych edycji *StormC* przeznaczonych dla Amig wyposażonych w karty turbo z PowerPC produkcji **phase5** oraz dla systemu p-OS, opracowywanego przez **proDAD**. Pierwsza publiczna prezentacja tych wersji powinna się odbyć na targach w Kolonii.

Haage&Partner:http://ourworld.compuserve.com/homepages/Haage_Partner/ (KB)

Pagestream 3.2

Takie oznaczenie nosi kolejne wcielenie tego pakietu DTP, którego beta wersje udostępniane są od pewnego czasu przez **Softlogik**. Nie należy się raczej spodziewać wielu nowości, ale pozbawienia zauważonych wcześniej błędów i poprawienia niezawodności programu.

Softlogik: http://www.softlogik.com (KB)

EuroCD #1

Jest to konkurencja dla *Aminetu*, wydawany również co dwa miesiące kompakt zawiera najnowsze oprogramowanie public domain i shareware oraz specjalne edycje programów komercyjnych. Odróżnia się tym, że wszystko da się uruchomić bezpośrednio z płytki, bez potrzeby rozpakowywania czegokolwiek na twardy dysk, przez co będzie to chyba atrakcyjna propozycja przede wszystkim dla posiadaczy konsol.

EuroCD: http://www.compcity.nl/eurocd/ (KB)

The Epic Interactive Encyclopedia

Jest to najnowsza multimedialna encyklopedia dla Amigi. Ponad 4000 haseł (istnieje możliwość zwiększania ich liczby), setki zdjęć, animacje, dźwięki, grafika w 256 kolorach, zaawansowany interfejs użytkownika. Na płycie nagrana jest także wersja ECS. Cena — 29,99 funtów plus koszty wysyłki.

Epic Marketing: http://www.globalnet.co.uk/epic/ (KB)

***Print Studio Pro* CD-ROM**

Głównym „daniem" na tym krążku jest wyspecjalizowane narzędzie do robienia wydruków wysokiej jakości (nawet w True Color) — *Print Studio*, a oprócz niego nabywca zyskuje: *PictureCat*, *Printer24*, ponad 200 MB clipartów (także kolorowych) i sporą ilość czcionek (zwykłych, kolorowych i skalowalnych). Cena: 59 DM. (KB)

ProDAD w natarciu

Ta znana niemiecka firma szykuje wiele niespodzianek na zbliżające się targi w Kolonii (15-17 listopada), a będą to m.in. *Monument Designer v3* (moduł animacji, ruchome tekstury, efekty 3D i inne), *Cocktel* — pierwszy wideotelefon dla Amigi, *Cavin* — połączenie komputera i urządzeń video (digitizer, tytularka, genlock i urządzenie do efektów 3D w jednym + modularna konstrukcja), *Video-Station E1300TE* i *E1600TE* — opracowane wraz z **Eagle Computers** stanowiska do obróbki video, oparte o A1200 w obudowie tower, doposażone w karty turbo *Blizzard: 1230 IV* 8 MB (*E1300TE*) i 1260 16 MB oraz odpowiednie oprogramowanie (*Adorage, Monument*), wycenione na 1998 DM i 2998 DM, *Creativ Set Vol. 2* — kompakt z dodatkami (czcionki, tekstury, obrazki itp.) do *Animage* i *Monument*, przedstawiony zostanie też bliżej system p-OS, choć nie jest pewne czy będzie już można obejrzeć jakąś działającą wersję.

proDAD: http://www.prodad.de
Eagle: http://www.eagle-cp.com (KB)

The Haunting

Taki tytuł nosi ambitny projekt niezbyt znanej jak dotąd firmy **Direct Software**, którego pełna realizacja nastąpić ma w ciągu kilku najbliższych miesięcy. Będzie to gra przygodowo-logiczna, wydana aż na pięciu kompaktach, przy czym każda z płytek zawierać ma kolejne epizody, stanowiące odrębne całości i prawdopodobnie dostępne razem lub osobno. Od strony technicznej przedsięwzięcie to ma prezentować się nad wyraz okazale: renderowana grafika pomieszczeń, w których rozgrywa się akcja, duża ilość sekwencji z udziałem aktorów (Full Motion Video), wysokiej jakości oprawa dźwiękowa. *The Haunting* wywołać może uzasadnione skojarzenia z pecetowym przebojem sprzed dwóch lat — *7th Guest*. Wymagania sprzętowe (poza CD-ROM-em oczywiście) nie są na razie znane. (KB)

The Game Machine

Ciekawą platformówką uraczy nas niedługo grupa **Image Arts**. Nazywać się ona będzie *The Game Machine* i z dema, jakie miałem okazję widzieć, zapowiada się całkiem nieźle. Spora, dobrze animowana postać głównego bohatera, kilka planów, fajne potworki. Grupa obiecuje, że w pełnej wersji zamieści po 4 levele w każdym z 9 światów, wiele różnorodnych potworów i wielkich bossów pod koniec leveli, bonusy 3D (wyścigi kartów, tunele), a także ośmiokanałowy dźwięk, rozpoznawanie lepszych procesorów i większej ilości FAST RAM. Czekamy!!!

(Baron Jack)

Justice

Grupa zapaleńców ma zamiar wydać fajną gierkę pt. *Justice*. Wypuścili już pierwszy level tej produkcji, która jest udanym połączeniem symulatora i strzelaniny. Nasz myśliwiec widzimy zza silników, sterujemy joyem i musimy rozwalić trzy potężne generatory, a przy okazji chmary statków i samolotów przeciwnika. Grafika oraz dźwięk nie powalają na kolana i miejmy nadzieję, że w pełnej wersji zostaną poprawione. Gra się jednak naprawdę przyjemnie, dawno tak się nie ubawiłem przy demo-wersji. Całkiem przyjemna produkcja. (Baron Jack)

Flying Tigers

Każdy zapewne grał w *Jet Strike*, a teraz dzięki grupie **Dark Unicorn** będzie mógł zagrać w podobną grę *Flying Tigers*. Latamy na misję w towarzystwie dwóch tzw. wingmanów i jednego samolotu wspomagającego. Do wyboru mamy kilkanaście helikopterów (Apache, Comanche, Defender) oraz dwa samoloty — F-16 i A-10. Lata się całkiem nieźle, jest sporo zróżnicowanych celów, zmienne warunki pogodowe i naprawdę niezła jatka – rakiety śmigają, wszystko wybucha, a w pokładowym radiu ciągle ktoś nawija. Jednym słowem kawał niezłej wyżywki. (Baron Jack)

Bubble Pop

Mając jeszcze C64, każdy chyba grał w gierkę *Bubble Bobble*, gdzie kierowałeś smokiem plującym bańkami mydlanymi. Teraz podobną grę ma zamiar wydać **Software Of Sweden**. Gra posiadać będzie około 100 leveli o kolorowej i zróżnicowanej grafice, możliwość gry na dwóch graczy itp. Nasz bohater (wygląda trochę jak skrzyżowanie niemowlaka z mydłem toaletowym) będzie mógł rzucać czarami (mają być 4), a co kilka leveli będzie musiał spotkać się z tzw. „big bossem". (Baron Jack)

OD REDAKCJI

Nie ma co – powoli *ACS* obrasta w „piórka". Od dłuższego czasu prowadzimy shareware house, a nowymi „piórkami" jest nasz BBS i strona WWW w Internecie. Ponadto w styczniu wydajemy CoverCD, a w ferie zimowe być może zorganiwujemy czadową imprezę dla wszystkich giercmanów. Przy okazji: warto do wspomnianego stycznia zaopatrzeć się w czytnik CD, to naprawdę nie są wielkie pieniądze. Posiadacze A500 mogą tanio kupić używany czytnik A570, właściciele A600 i A1200 mają do wyboru szeroką gamę czytników ATAPI. Kupując mały (może być używany) dysk twardy (na początek) oraz podwójny czytnik CD na upartego nie przekroczymy 150 zł!

W bieżącym numerze polecam opis nowej bijatyki *Fightin Spirit*. Nowy członek redakcji, Baron Jack przybliża Wam grę i podaje tajne ciosy. W części użytkowej mamy dla Was m. in. opis wersji beta nowego (3.0) *Amitekstu* oraz test karty *Apollo 620* do A600. W następnym numerze przeczytacie o karcie *MTEC 630*, a potem zabierzemy się za turbo do pięćsetek. Bardziej zaawansowanym użytkownikom Amst opowie, dlaczego procesor 060 nie daje takiego przyspieszenia, jakie powinien dawać i jak temu zaradzić. Miłej lektury.

Rafał Belke

AMIGA COMPUTER STUDIO

e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

WYDAWCA
Computer Graphics Studio s.c.

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

NAKŁAD
30 000 egz.

ADRES REDAKCJI
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

REDAKCJA
Rafał Belke
(redaktor naczelny)
Tomasz Filipek
(z-ca red. nacz.)

WSPÓŁPRACA
Adam Barczyński
Marcin Jaskólski
Marcin Marzęcki
Romuald Wawrzyniak
Artur Frankowski
Kamil Barczyński
Sebastian Streich
Jacek Pietruszczak

KOREKTA
Michalina Nowakowska

DTP
Adam Bartniczak

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

REKLAMACJE PRENUMERATY
wtorki, czwartki
w godz. 9-17, tel. 15-42-20

KONTAKT Z REDAKCJĄ
poniedziałki, środy, piątki
w godz. 12 - 17, tel. 15-42-20



verte

Eagle BBS

Jak widzicie, *ACS* rozwija się ostatnio w dosyć szybkim tempie — zmieniliśmy szatę graficzną, zaszły małe zmiany personalne, zmienił się trochę układ rubryk, a teraz mamy dla Was bardzo miłą nowinę...

Rusza nasz własny, w pełni niezależny i autoryzowany BBS. Stworzyliśmy go z myślą o wszystkich tych, którzy posiadają modem i chcieliby mieć ciągły dostęp do... no właśnie do czego? Ano m.in. do wersji demonstracyjnych gierek przez nas opisywanych, demek lub screenów z najnowszych gierek lub zapowiedzi, wszystkich dysków *ACS* Shareware, programów (oczywiście niekomercyjnych) opisywanych na naszych łamach oraz przedstawianych w rubryce Shareware gier. BBS pomyślany został też jako uniwersalna skrzynka kontaktowa między Wami, a redaktorami naszego pisma. Pytajcie o wszystko, co przychodzi Wam na myśl, tu przysyłajcie opinie o piśmie, o nas i wszystkich sprawach, które łączą się z Amigą, możecie także podsyłać zrobione przez Was gry, programy, grafiki lub moduły — jeśli będą na to zasługiwały, wykorzystamy je na naszych dyskach shareware. Do EAGLE BBS zapraszamy też wszystkich, którzy chcą pisać własne artykuły. Przysłając swoje teksty do BBS-u zaoszczędzicie sobie, pOCZCIE i nam pracy i zyskacie 100% pewność, że dane do nas dotarły (przecież wiecie jaka jest pOCZTA i co może się stać z dyskietkami).

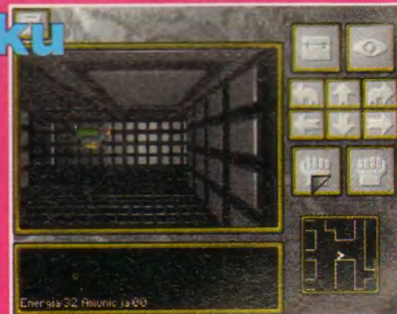
Teraz krótkie zasady „zachowania" się w BBS-ie. SysOp (operator systemu), redaktorzy i Wydawnictwo CGS nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za działania użytkowników w systemie i za przysyłane przez nich dane. Nie znaczy to jednak, że można podsyłać wszystko. Przede wszystkim zabronione jest podsyłanie wszelkiego pirackiego oprogramowania (ustawa o prawie autorskim). Co do reszty, to kierujcie się zdrowym rozsądkiem i przeznaczeniem BBS-u. SysOp nie będzie też w stanie sprawdzić wszystkich przysyłanych przez Was plików, pamiętajcie więc, że korzystacie z nich na własną odpowiedzialność. Z całą resztą spraw zapoznacie się po zalogowaniu do BBS-u i przeczytaniu kilku ton tekstu jaki uda mi się wymyślić :-). Aby uzyskać dostęp do konferencji poświęconej *Amiga Computer Studio* należy napisać do mnie list. Wszelkie pytania i problemy proszę kierować do mnie już w systemie, zostawiając dla mnie list. Namawiam też wszystkich nie posiadających modemu do zakupu tego pożytecznego urządzenia. Do tego nie potrzeba super rozbudowanej Amigi, a korzyści mogą być duże (rachunki za telefon także — przyp. RB)...

Życzę miłego modemowania...

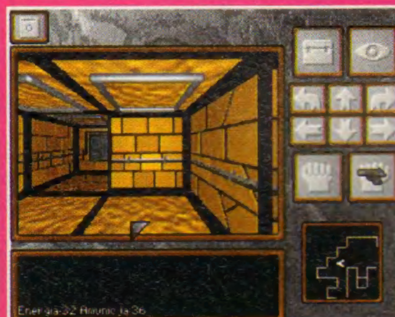
Wasz SysOp — Tomasz „Hires" Filipek

- **EAGLE BBS**
- **Siedziba: Warszawa**
- **Telefon: (0-22) 681-74-98**
- **Godziny pracy: codziennie 23.00 — 7.00**
- **Modem: 14400 bps (można dzwonić na 12000, 9600, 7200, 4800, 2400 bps)**
- **Już wkrótce 28800 bps**
- **SysOp: Tomasz „Hires" Filipek**

W Potrzasku



Firma **Seven Stars** może nie raczy nas hurtową ilością gier, ale jak już coś wyda, to jest to bomba. Podczas podróży do banku, gdzie pracujesz, zostajesz porwany przez Obcych i lądujesz w ich podziemnej bazie gdzieś w Południowej Ameryce. Na orbicie okołoziemskiej znajduje się statek-matka Obcych i nie mają oni raczej pokojowych zamiarów... Jak widać, scenariusz na czasie — *X Files, The Independence Day*, te sprawy. Twoim zadaniem jest wydostanie się z bazy Obcych. Gra charakterem przypomina *Hired Guns*, tylko mniej jest strzelania, a więcej rasowego główkowania. Jednopoziomowe demo gry znalazło się na naszych dyskach shareware. Na wszystkie Amigi. (RB)



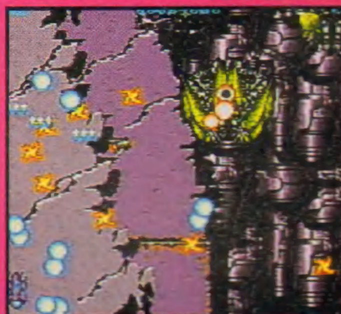
Merlin

Będzie to gra role-playing z enginem 3D, stworzona przez pewnego miłośnika *Ambermoon*, bezskutecznie czekającego na edycję *Albion* (następca *Ambermoon* — tylko PC) dla Amigi. *Merlin* ma oferować rozbudowaną, nieliniową fabułę, teren akcji umieszczony zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz budynków (także pod wodą), bogaty system zaklęć, których działanie ilustrowane jest odpowiednimi animacjami, 160 narzędzi do wykorzystania w czasie wyprawy (w tym 35 broni), inteligentnych przeciwników oraz engine mogący spokojnie konkurować z *Breathless* czy też *Killing Grounds*. Osobną sprawą są wymagania sprzętowe: minimum to A1200 z Fastem, a na poważnie, to trzeba jeszcze do tego dołożyć 030 50 MHz (być może pojawi się też wersja zubożona dla słabszych maszyn). Ukończenie projektu planowane jest na Gwiazdkę tego roku. (KB)





Mega-Typhoon



Jest to jeszcze jedna gra, polegająca na wysyłaniu, za pomocą wymyślnych środków masowego rażenia, rzesz kosmitów w odmienne wymiary rzeczywistości. W sferze fabuły nie różni się ona właściwie niczym od setek (a może już tysięcy) pozostałych: dwuwymiarowy scroll w górę, mały stateczek, którym się steruje, różnorodność przeciwników, ulepszanie broni przez systematyczne gromadzenie premii itd. Tym, co gra wnosi nowego do gatunku, jest jej niezwykła szybkość: animacja 50 klatek na sekundę (jak zwykle), nawet ponad 100 ruchomych obiektów równocześnie na ekranie (64 boby i 48 sprite'ów), nowatorskie (zdaniem autorów) algorytmy animacji, pełna prędkość na najprostszych modelach Amigi. Z tym ostatnim, a więc działaniem *Mega-Typhoon* nawet na A500, wiąże się niestety niezbyt oszałamiająca jakość grafiki (szczególnie dotyczy to tła), która wyraźnie ustępuje nowym strzelankom na kości AGA. Grę wydała niemiecka firma **NORDLICHT EDV-Service**, Tel/Fax 04931 167222 (+49 4931 167222). (KB)

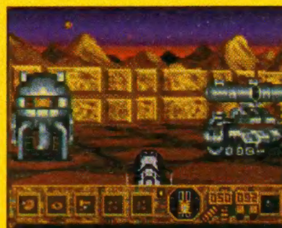
Intercalaris

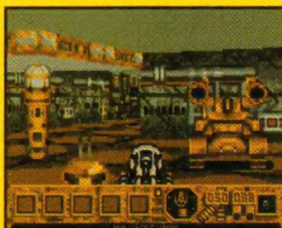
Nareszcie światło dzienne ujrzała kontynuacja *Project Battlefield*. Niektóre cechy gry:

- gra na pełnym ekranie, ale piksele 2x2;
- ruchome ściany;
- każdy przedmiot jest używany zgodnie ze swym przeznaczeniem, lecz „badacze" mogą odkryć ich inne właściwości;
- wskazówki dla gracza zawarte w wypowiedziach postaci i głowicach mają naprowadzać na właściwą ścieżkę zagubionych;
- wielowątkowość, objawiająca się możliwością przegryzienia się przez dany problem na wiele sposobów (np. otwarcie przejścia: ukrytym przełącznikiem, właściwą kartą, ominięcie przeszkody tajnym tunelem lub teleportem);
- inteligentni przeciwnicy;
- szerokie możliwości zastosowanie materiałów wybuchowych;
- tworząca się w czasie gry mapa bazy;
- broń o różnej sile ognia (10 typów).

Tyle teorii, w praktyce gra nie dorównuje np. *Breathless* czy *Gloomowi Deluxe* pod względem grafiki, za to położono nacisk na wątek „kombinacyjny" – nie wystarczy tylko biegać i strzelać. Dokładny raport za miesiąc. Na wszystkie Amigi. (RB)







NOWOŚCI



KONKURS TECHLANDU I ACS ROZSTRZYGNIĘTY!

Doczekaliśmy się! Nagrodzonych zostało 25 osób. Oto nagrody:

- pierwsze miejsce — zestaw sześciu gier,
- drugie miejsce — zestaw czterech gier,
- trzecie miejsce — zestaw trzech gier,
- czwarte miejsce — zestaw dwóch gier,
- osoby z miejsc od 5 do 25 otrzymały po jednej grze.

Oto pełna lista:

1. Przemysław Dajewski, Ostrowiec Świętokrzyski
2. Oskar Lewański, Fromdorg
3. Dawid Kocyba, Olkusz
4. Marcin Piernicki, Kosakowo
5. Anna Sarosiek, Warszawa
6. Tomasz Wiśniewski, Warszawa
7. Marcin Cieślik, Wałbrzych
8. Krzysztof Kostka, Gdańsk-Zaspa
9. Krzysztof Nolbert, Poznań
10. Jacek Łyczkowski, Inowrocław
11. Piotr Talaga, Grajewo
12. Bartek Elmer, Iława
13. Dariusz Dybczak, Bielsko-Biała
14. Robert Szymczak, Czarnków
15. Sebastian Szarszewski, Toruń
16. Łukasz Mrówka, Piła
17. Albert Struski, Abramów
18. Krzysztof Walczak
19. Mariusz Kierzek, Pabianice
20. Piotr Bieńkowski, Dąbrowa Górnicza
21. Paweł Wiliusz, Krosno
22. Bartosz Sufranek, Płock
23. Bartosz Kalinowski, Gniezno
24. Joanna Chlasta, Gniezno
25. Mateusz Bartkowiak, Katowice

Gratulujemy zwycięzcom. (RB)

PLANY WYDAWNICZE

Chwilowy zastój w amigowych grach daje się wszystkim we znaki. Wygląda jednak na to, że sytuacja zacznie się poprawiać. Oto plany wydawnicze na najbliższe dwa miesiące oraz informacje o tym co wymyślono, a co odwołano. Nic nie wyrokujemy, ale...

PAŹDZIERNIK

Bograts	(Vulcan Software)
Capital Punishment	(ClickBoom)
Chaos Engine II	(Bitmap Brothers)
DNA	(Applaud Software)
Football Director 3	
Maniacball	(Peter Elzner/Shareware)
Robin Hood	(BPM Promotions)
Spacefighter	(BPM Promotions)
Seventh Sword Of Mendor	(Grandslam)
Virtual Karting Deluxe	(OTM)
White Death	(Guildhall Leisure)
Wingnuts Forgotten	(Myths)
World of Formula One	(Apex Systems)
Worms 1.5 (AGA)	(Team 17)

LISTOPAD

Blobs	(Apex Software)
Championship Manager II	(Domark)
Enigma (AGA)	(OTM)
Evils Doom	(Croteam)
Jet Pilot	(Vulcan Software)

NIE BĘDZIE

Atrophy	(Intersect/OTM)
Cthulhu One	(Intersect)
Alternate Futures	(Intersect)
Putty Squad	(Acclaim)
Pole Position	(Ascon)
NBA Jam	(Acclaim)
Street Racer	(Ubi-Soft)
Sim Tower	(Maxis)

Cover CD!!!

Stało się — wydajemy płytkę CD dla wszystkich amigowców! Ukaże się ona jako cover do pierwszego numeru 1997 roku — mieliśmy sprawić Wam prezent na Gwiazdkę, ale chcemy, abyście współtworzyli ten kompakt. Pod choinkę warto za to wymusić na rodzinie kupno czytnika CD. Niniejszym więc ogłaszam ★ ★ ★ KONKURS GRAFICZNY ACS! ★ ★ ★ który odbędzie się w dwóch kategoriach: grafika ręczna i raytracing. Oczywiście „ręczna" nie znaczy, że macie smarować kredkami po kartce z bloku – chodzi o obrazki tworzone za pomocą np. *Deluxe Painta*. Przyjmujemy obrazki (na dyskietkach) we wszystkich formatach, pod warunkiem, że grafiki nie brały jeszcze udziału w tego typu konkursach. Dyskietek nie zwracamy, chyba że autor przyśle kopertę zwrotną ze znaczkiem. TERMIN NADSYŁANIA PRAC – DO KOŃCA LISTOPADA. Aha, zaznaczcie wyraźnie, że prace są przeznaczone na konkurs. Wasze grafiki znajdą się na naszym CD. Nagrodami będą wspomniane krążki, prenumeraty *ACS* oraz niespodzianki.

• Niezależnie od konkursu możecie przysyłać zrobione przez Was gry, programy, dema, grafiki (niekoniecznie premierowe), animacje, moduły, sample, plansze do *Worms* i co tylko dusza zapragnie. Umieścimy je na krążku — to będzie Wasza płytka! Wśród aktywnych, którzy prześlą nam swój stuff, także rozlosujemy płyty. Posiadacze modemu mogą podsyłać prace do naszego BBS-u (o którym możecie przeczytać w dziale NOWOŚCI). Więcej informacji o krążku za miesiąc! (RB)

Raj dla graczy!

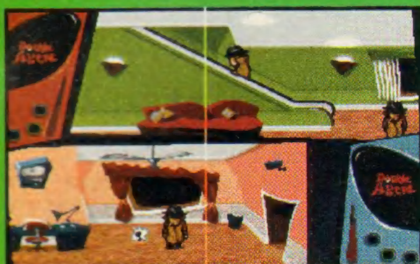
Słuchajcie! Jest szansa na super imprezę — zlot amigowców kochających granie! W planach mistrzostwa w grach różnego typu (strzelanina 3D, piłka nożna, symulator lotu, bijatyka) z mnóstwem nagród, dziesiątki pomniejszych konkursów, a przede wszystkim dobra zabawa! Warunki są takie: impreza odbędzie się w Warszawie w ferie zimowe i będzie dwudniowa. Będzie oczywiście sleeping room, a jeśli namówicie Rodziców, aby przyjechali z Wami, oferujemy duży parking oraz pokoje do wynajęcia na noc. Orientacyjna cena biletu wynosi 10 zł od gracza, tzn. Rodzice wchodzą za darmo. Wynajęcie dwuosobowego pokoju, wraz z trzyposiłkowym wyżywieniem wynosi około 30 zł. Po co to wszystko wyliczam? Ponieważ chcemy znać Wasze zdanie na temat takiej imprezy. Jeśli więc podskoczyłeś właśnie z radości i bardzo chciałbyś zjawić się na tym zlocie, wytnij poniższy kuponik i przyślij do nas! Jeśli jesteś za mały na samodzielne podróże po Polsce, zapytaj Rodziców, czy wybiorą się z Tobą na tę wycieczkę (w końcu impreza odbędzie się w ferie zimowe). Nie obawiaj się — wysłanie kuponu do niczego nie zobowiązuje, po prostu chcemy wiedzieć ile osób chciałoby przyjechać... Jeśli otrzymamy wystarczającą liczbę kuponów, ruszamy z organizacją, jeśli nie, cóż... (RB)

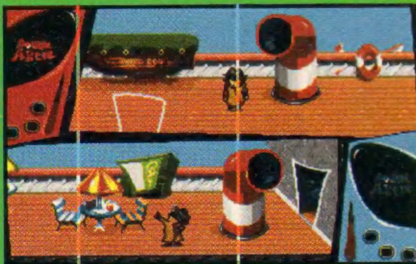
PRZYJEŻDŻAMY W .... OSÓB

WYNAJMUJEMY .... POKOI

Double Agent

Pewnie każdy grał w grę, która jest prawie tak stara, jak komputery. Chodzi mianowicie o zręcznościówkę, gdzie dwóch szpiegów próbuje wykonać misję, a jednocześnie załatwić konkurenta. Gra ta, to oczywiście *Spy vs. Spy*. Wspominam o niej dlatego, że planuje się wydanie gry bardzo podobnej, jednak z oprawą godną Amigi. Grafika utrzymana w stylu *Day of the Tentacle*, dużo fajnych możliwości zabicia przeciwnika, jak bomby, shotguny, czy porażenie prądem. (Baron Jack)





AmiNews

Zapewnienia **VIScorpu** o nieprzekraczalności daty 19. września, jako ostatecznego terminu realizacji przejęcia **Amiga Technologies**, rozminęły się niestety z rzeczywistością. Dzień wcześniej, 18. września, wydano tylko krótkie oświadczenie, w którym poinformowano, że sprawa jest nadal w toku i należy cierpliwie poczekać. Nie pokuszono się jednak o sprecyzowanie prawdopodobnej daty sfinalizowania transakcji. **VIScorp** ma zatem ciągle jeszcze „związane ręce" i nie podejmuje żadnych widocznych działań, chociaż... ale o tym w dalszej części tego tekstu.

Nie mając natomiast takich problemów, jak **VIScorp**, **PIOS** szybko zrealizował swe niedawne zapewnienia i już od początku października nabyć można dwa wyprodukowane przez niego komputery — APUS 2000/3000 (oparty o PowerPC 603e 120--200 MHz) i Pulsar (PPC 604 150–200 MHz na pokładzie). Jest tylko jedno małe ale — z powodu braku na rynku systemu operacyjnego zgodnego z AmigaDos, pracującego na PPC, zastosowano w tych maszynach MacOS. Nie są to zatem Power Amigi, jak to wcześniej obiecywano, a klony Power Maca, co jest raczej dużym rozczarowaniem po półrocznych prawie szumnych zapowiedziach. **PIOS** tłumaczy się co prawda tym, że musi już teraz zacząć zarabiać pieniądze i nie może czekać nie wiadomo ile jeszcze czasu na nowy Kickstart, a ponadto kiedy ten się wreszcie pojawi, powinien bezproblemowo działać na ich wyrobach i na dowolnych innych komputerach PPC.

O wiele ciekawszym posunięciem **PIOS-u** jest nawiązanie współpracy z **Be Inc.**, której efektem jest wprowadzen e BeBoxa na rynek europejski. Dla niezorientowanych — BeBox to komputer oparty na PowerPC 603 (dwa procesory na płycie głównej jako standard), posiadający 32-bitową grafikę (True Color + Alpha Channel) o rozdzielczości do 1600x1200, 16 bitowy dźwięk, złącza PCI, SCSI, MIDI i wszystko, co tylko obecnie należy do wyposażenia nowoczesnego sprzętu. Maszynka ta pracuje pod wielozadaniowym systemem BeOS i niektórzy uważają, że może stać się ona tym dla sprzętów z PPC, czym była Amiga dla komputerów domowych. PIOS oferuje całą gamę BeBoxów w cenie od 2434 do 5217 DM (bez podatku).

Z ciekawą inicjatywą wystąpiło **AmigaTech**, publikując na swoim ftp elementy przygotowywanej nowej wersji AmigaDosu (prawdopodobnie V43 Kickstartu), dając możliwość zapoznania się z nimi i przetestowania ich wszystkim chętnym (chociaż głównie zależy AmigaTech na opinii developerów). Cała sytuacja jest zwiastunem nowego podejścia AmigaTech do sprawy wtajemniczania developerów w swoje poczynania i udostępniania im w przyszłości w podobny sposób niezbędnych materiałów.

Ostanie dwie informacje nie są do końca potwierdzone, ale na tyle, moim zdaniem, interesujące, że warto je przytoczyć. Po pierwsze **VIScorp** podobno od pewnego już czasu usiłuje namówić jak największą ilość wydawców gier do wskrzeszenia rynku Amigi dużym zastrzykiem nowych tytułów. Na razie nie daje się odczuć tych działań, ale mające niedawno miejsce prawie-opublikowanie *Mysta*, wskazywałoby na to, że może jednak ktoś coś robi by zmienić niekorzystną obecnie pozycję Amigi na rynku (a *Mysta* wyda być może **ClickBoom**, ale na razie to tylko plotka).

Po drugie, **DEC** ponoć rozmawia z **VIScorpem** na temat kupienia praw do produkcji Amig opartych na swoim procesorze Alpha. Miałyby to być bardzo „mocne" i drogie maszyny, których głównym przeznaczeniem byłyby zastosowania video i tworzenie grafiki 3D (zaangażowane są też podobno w ten projekt **Sony**, **Panasonic** i **Macro Systems**). O tym, czy pogłoski te znajdą swoje potwierdzenie w faktach, powinniśmy przekonać się już niedługo.

VIScorp: http://www.vistv.com
PIOS: http://www.pios.de
AmigaTech: http://www.amiga.de; ftp.amiga.de

opracowanie: KB

Gravity'96

W dniach 9-10 listopada odbędzie się w Opolu amigowo-pecetowe party – **Gravity'96**. Miejscem spotkania jest hala „Gwardia" przy ul. Kowalskiej 2 (400 m od dworca PKP), gdzie przygotowane zostanie miejsce na 2000 osób.

Po raz pierwszy (w Polsce) party zostanie połączone z komercyjną imprezą komputerową, dzięki czemu we wszystkich planowanych konkursach zostaną rozdane nagrody za ponad 120 mln starych złotych! Oprócz tradycyjnych „competitions" przewidziano między innymi następujące atrakcje: VR, konsole PSX i Sega, Internet, Manga Room.

Organizatorami imprezy są: amigowa grupa **Anadune, Optimus SA** oraz **RMF FM**.

Po dokładniejsze informacje można zadzwonić do Sławka Wanata (Sharp/Anadune), pod numer (0–77) 746–016 (RB)

NOWOŚCI



Jesteśmy na WWW!

Wszyscy internetowi surferzy mogą odwiedzić nasza stronę WWW. Znajdziecie tam info o najnowszym numerze *Amiga CS*, kilka opisów, a także zwiastun następnego numeru. Nasz adres:

http://www.cgs.com.pl/amigacs.html (RB)

Worms AGA!

Jeszcze pół roku temu **Team17** planował premierę *Worms Reinforcements* dla Amigi, tuż po wydaniu *AB3D II*, ale później niestety zrezygnowano z tego pomysłu. Fani robali nie powinni mieć jednak powodów do zmartwień, gdyż zamiast tego ma się ukazać *Worms AGA* — ponad 300 kolorów na ekranie, jeszcze płynniejszy scroll, 9 poziomów efektu paralaksy, dwie warstwy tła. Ulepszenia w stosunku do pierwszej edycji obejmują na szczęście nie tylko stronę graficzną: dostępnych jest teraz 15 nowych rodzajów broni (owce weszły do standardowego arsenału), kilka nowych broni specjalnych (np. szalone krowy, super owca, staruszka), ich siłę rażenia daje się regulować, liczba drużyn jest teraz nieograniczona, a każda z nich może mieć własny zestaw sampli (poszczególni zawodnicy mogą też mieć indywidualny sample „zejścia") i wiele innych atrakcji. Posiadacze dotychczasowej wersji gry zapłacą tylko za upgrade. (KB)

More Vulcan News

Vulcan Software przekształca się od kilku miesięcy dosyć burzliwie z drobnego wydawcy tanich gier w firmę gotową realizować znacznie bardziej ambitne przedsięwzięcia.

• Jednym z nich jest *Hell Pigs*, tytuł określany przez autorów, jako największa gra zręcznościowo-przygodowa na Amigę. Przymiotnik „największa" odnosić ma się zarówno do jakości (najwyższej klasy oprawa graficzna), jak i obszerności - zajmie ponad 20 dyskietek, jeśli ukaże się na tym nośniku. Przede wszystkim bowiem planowana jest wersja CD ze 100 MB sekwencji filmowych i bogatszym tłem dźwiękowym. Dostępnych ma być także wiele wersji językowych, nawet w edycji dyskietkowej. Bliższe informacje o fabule gry nie zostały na razie podane, a termin ukazania się *Hell Pigs* na rynku zaplanowano na styczeń '97.

• Na Gwiazdkę zawita do sklepów *Burnout*, zręcznościówka z akcją osadzoną w przyszłości i dotyczy jakiejś ultranowoczesnej odmiany wyścigów samochodowych. Więcej szczegółów na razie nie ujawniono.

• Wspominana miesiąc temu strzelanka 3D *Atmosfear* zdążyła już zmienić nazwę na *The Enforcer*, a pod kryptonimem *Breed 2000* kryje się komercyjna wersja znanego *Breeda 96*, także oferowanego przez **Vulcan**.

• Niedługo ujrzy światło dzienne symulator lotu *JetPilot*, pozwalający na latanie dwoma rodzajami samolotów — Lockheed F-104 i English Electric Lightning. Gra ma chodzić na wszystkich Amigach, ale większość zaawansowanych opcji ma być dostępna dla Amigi 1200. W sieci dostępne jest już demo tego programu. Na razie opcje zapowiadają się nad wyraz obiecująco: można wybierać między pięcioma poziomami detali, włączyć bitmapowe teksturowanie obiektów (!), możliwość porozumiewania się między pilotami, a nawet ustawić wysoką rozdzielczość dla ekranu gry. Symulator zapowiada się bardzo realistycznie. Umożliwia 360 stopniowe obracanie się w kabinie pilota i latanie w 60 (lub więcej) różnorodnych misjach. Gra ma się ukazać na początku listopada.

Vulcan Software: http://www.vulcan.co.uk

(KB+TF)



NA PÓŁKACH

Tyran

Ileż to już razy świat staje w obliczu niebezpieczeństwa i tylko na barkach jednego bohatera spoczywa odpowiedzialność za jego los. Jak wiemy, historia lubi się powtarzać, więc znowu trzeba ratować świat, tym razem przed Panem Zła. W pewnej krainie żyje sobie tyran, który oprócz tyranizowania ludzi chce pomóc Złemu zawładnąć Światem. Twoim zadaniem jest oczywiście przeszkodzić mu w tym przedsięwzięciu.

Tak przedstawia się fabuła nowej polskiej gierki, która jest połączeniem RPG i zwykłej bijatyki w stylu *Prawo Krwi*. Musimy zabić kilkudziesięciu przeciwników oraz zbierać różne amulety i inne przedmioty potrzebne do zakończenia przygody. Mamy do wyboru trzy charaktery: wojownika, maga i szlachcica, którzy różnią się od siebie takimi cechami, jak wyposażenie, siła, odporność, szybkość czy liczba żyć. Poruszamy się po sporej mapie, gdzie oprócz miejsc walk (małe kwadraciki) mamy różne zamki, karczmy oraz inne miejsca, gdzie możemy odpowiednio się wyekwipować. Walki natomiast wyglądają, jak w wielu innych podobnych grach — 2 postacie naprzeciw siebie.



Grafika przedstawia się nawet ciekawie, tym bardziej, że nie trzeba mieć kości AGA, żeby ją zobaczyć. Wszystkie tła w czasie walk są pseudo-digitalizowane, podobnie jak postacie. Niestety, wszystko utrzymane jest w jednym odcieniu. Animacja postaci jest nawet niezła, choć bywały lepsze. Muzyki nie ma wcale, a efekty dźwiękowe są średniej jakości. Mimo to gra się w miarę przyjemnie.

Gra ma niestety dużo wad. Przede wszystkim nie ma możliwości nagrywania stanu gry, co w przypadku *Tyrana* jest straszne. Nie ma także pauzy w czasie toczenia pojedynków, co także bywa kłopotliwe. Za wadę (choć dla niektórych będzie to zaletą) uznać trzeba durnych przeciwników. Prawie każdego z nich załatwia się jednym ciosem, na który przeciwnik wchodzi, jakby to był cel jego życia. Jest jeszcze jedna drobna, kosmetyczna uwaga — mimo wyjaśnienia w legendzie, skąd są Twoi przeciwnicy, to jednak do otoczenia mieczy, zbroi i czarów, gość w jeansach i adidasach trochę nie pasuje.



Podsumowując, gra jest godna uwagi, wciągająca, choć posiada sporo wad, które mocno obniżają ogólne wrażenie. Zajmuje aż pięć dysków (Aż??? Ja czekam na gry zajmujące po kilka kompaktów! Ale pewnie się nie doczekam... — przyp. RB) i daje się łatwo zainstalować na twardym dysku. Myślę, że po grę sięgną fani zarówno bijatyki, jak i RPG.

■ **Baron Jack (Jacek Pietruszczak)**

TYTUŁ	TYRAN
PRODUCENT	MARKSOFT'96
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	PRZYG.-ZRĘCZNOŚĆ.
DYSKI	5
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	39,00 zł

Formula One Grand Prix'96

„Tak, proszę państwa, wystartowali! Czerwony bolid Ferrari wysuwa się na prowadzenie, ale co to???!!! Urwało mu się koło, samochód szybuje w powietrzu, po czym kilkakrotnie koziołkuje na ziemi!!! Wychodzi z niego kierowca, otrzepuje kombinezon, przez chwilę nerwowo rozgląda się... Taaaaaak, znalazł swoją zgubioną część!!! Wbiega po nią na środek toru, kładąc lewym prostym powstrzymującego go faceta z żółtą chorągiewką, nadjeżdżający McLaren hamuje... ale nic z tego!!! Następna kraksa, cóż za widowisko, żałujcie państwo, że nie możecie tego widzieć na własne oczy...". Taaak, trzeba przyznać, że zawody Formuły 1 mają swój klimat — możemy się z nim z łatwością zapoznać, odpalając opisywaną w tej recenzji grę.

CO JEST GRANE?

Nareszcie po fali udawania w przeróżnych grach psychopatycznych morderców, możemy zostać „normalnym" kierowcą bolidu Formuły 1. *Formula One GP'96* to nic innego, jak przeróbka, a właściwie upgrade starej dobrej gry *Formula One GP*. Niestety, z przykrością trzeba stwierdzić, że merytorycznie w grze nie zmieniło się zupełnie nic, poza dodaniem do menu Oponents gadgetu 1996 SEASON. Oznacza to po prostu, że będziemy mogli jeździć z takimi gwiazdami jak Damon Hill czy Michael Schumacher. Jeśli ktoś będzie życzył sobie powrotu do starych czasów, powinien uruchomić opcję All The Same. Jest to jedyna zmiana w grze (jak w kraju) — inne pozycje są dokładnie takie jak były: możemy jeździć w formie treningów, w zwykłym sezonie oraz sezonie pucharowym. Przed każdym wyścigiem można oczywiście wybrać sobie stajnię, w której barwach będziemy znosić z toru naszych rywali (nie ma niestety do wyboru karabinów i wyrzutni RPG (tylko nie RPG!!! – Suicide)). Właściwie można by powiedzieć, że zmiany są takie, jak po każdych demokratycznych wyborach: nowa jest tylko obowiązująca administracyjnie „prawda", a u ludzi (myślących) pozostaje dziwne uczucie deja vu.

GRAFIKA I DŹWIĘK

W tej materii zapanował również zastój. Grafika jest nadal wektorowa (chociaż trzeba przyznać dobrej jakości) — obiekty teksturowane schowane są najwyraźniej za albo pod torem, bo nasz duecik mimo zbliżania twarzy do monitora na odległość palca nie dostrzegł trybu chunky-pixel. Jedynym ciekawym nowum jest dodanie w pełni digitalizowanego intra. Intro to kilkunastosekundowy digitalizowany fragment wyścigów Formuły One okraszony charakterystycznym, nerwowym komentarzem sprawozdawców. Mimo że SAMO intro zajmuje 8 MB twardziela, również nie jest rewelacyjnej jakości — ale zawsze przyjemnie jest pooglądać sobie takie „małe" wstawki przed rozpoczęciem gry (tak a propos — ciekawe co przedstawiałaby wstawka przed *Sex Puzzlami* i skąd wzięto by komentarze lektorów). Jak to w produkcjach MicroProse, modułów albo nie ma, albo są i przypominają nam o potędze Sound Blastera Pro 16 — FATALITY na gustach amigowców. Na szczęście chyba autorzy gry postanowili nas nie katować takimi dźwiękami i zrezygnowali z dodania do gry muzyczki. Sampling podczas jazdy jest również taki, jaki był, czyli bardzo przeciętny. Podsumowując — nihil novi, mocium panowie (i panie)!!!



KRÓTKO MÓWIĄC

Całe szczęście, że tytuł tego fragmentu recenzji narzuca określony (tzn. zwięzły) sposób pisania, bo w przypadku *Formula One Grand Prix 1996* nie ma o czym pisać. Potentaci jeszcze raz wyszli z założenia, że na głodny rynek można rzucić byle ochłap owinięty w ładny papierek, a ten (rynek, nie papierek) wchłonie go bez żadnych oporów. Ooooo, nieeeeładnie proszę panów (powiedział Jagd 52, szukując czegoś nerwowo w swoim metalowym kuferku w kolorze khaki...)!!!

■ SUICIDE&JAGD 52

TYTUŁ	FORMULA ONE GP'96
PRODUCENT	MICROPROSE'96
GATUNEK	SYMULATOR
DYSKI	13
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA, HD
ZALECANE	TURBO, FAST



NA PÓŁKACH

Czasami, nim autorzy gier zręcznościowych zasiądą do swych maszynek, by znów zachachmęcić parę centów od potencjalnych klientów, powinni napić się czegoś mocniejszego i napisać samokrytykę do najbliższego organu KPZR. Tym razem jednak programiści z MUTATION SOFTWARE mogą ograniczyć się do wychylenia drinka, resztę partia wielkodusznie daruje.

Tin Toy





CO JEST GRANE?

Oto stało się! Po wielu perturbacjach możemy założyć nowiutki uniform bohatera zręcznościówki. Wkładamy więc do szafy podziurawiony kulami wroga mundur czy też płaszczyk herosa rodem z komiksów Marvela. Dziś szanowni państwo wcielimy się w rolę... klauna! Yes! Nadszedł czas bezkarnego szydzenia i ciskania w publikę zgniłymi pomidorami (oo, pan dostał tym czymś metalowym, przepraszam bardzo i daję panu drugą część tego czegoś. Co to jest? Eeee, nic takiego... Zawleczka). Chcielibyście, co? Nic z tego! Dziś staniemy przed zadaniem dotarcia do mitycznego Fun House'u pełnego zabawek, zabawek i jeszcze raz...

Starsi clowni też znajdą coś dla siebie, tylko cicho sza, bo rodzice zareagują! Nasza droga, jak należy się spodziewać, różami usłana nie jest (a co, albo prawdziwy socjalizm albo „braterska" pomoc). Nie dość, że przeszkadzają nam różne wypaczone stworki, to jeszcze koncentrować się należy w celu przechwycenia jakichś bonusów dopalających nasze możliwości. A są one niczym wielkość Armii Czerwonej (to znaczy niczym nie ograniczone). Zabawiamy się (hę?!!) w prawdziwego ninja (a tfuj!), ciskając w nieprzyjaciela gwiazdki (a co, nie mówiliśmy — podteksty polityczne!). Tylko to nam otworzy drogę do upragnionego Fun House'u.

GRAFIKA I MUZYKA

No, tutaj jest już zdecydowanie lepiej niż przy takim np. *Ruffianie*. Paleta barw jest bogata. Autorzy korzystają z niej bez kompleksów, a oparcie rozwiązań graficznych na wykorzystaniu kilku niezależnych planów daje nam odpowiedni efekt na ekranie. Praktycznie nie ma możliwości, żeby w dali coś się nie poruszało. Tła są ciekawe i dość sympatycznie oddane. Całościowo jednak... Hm, hm... Po prostu przypomina nam to czasy pacykarstwa. Produkt sprawia wrażenie skierowanego do przedziału wiekowego 7-13 (wiem, wiem już dlaczego Naczelny nam to wcisnął. Suicide! Zamknij się — Jagd!). Po prostu nieco dziecinne (choć animacja bohatera wzorowana chyba jest na płynnych ruchach Arnolda w „Pomocniku spawacza" I i II). Muzyczka brzdąkająca gdzieś w tle wzruszyła nas bardzo. To po prostu apel o ekumenię wśród gatunków muzyki jako takiej. Czego tu nie ma... Mamy swojski klimat wywołany brzdąkaniem dziecięcego syntezatora Casio, efekt przestrzeni a la rury w bloku i wierne oddanie wszystkiego, co przywołuje na myśl rave. Konsystencja koktajlu Mołotowa! Czasami lepiej wyłączyć, bo jeszcze się dowiemy, czego to dziecko nauczyło się na pobliskim podwórku.

KRÓTKO MÓWIĄC

Generalnie produkt średni z tendencjami do wybicia się ponad przeciętność. Choć od strony graficznej i muzycznej można mu trochę zarzucić (trochę zarzucić, ja bym to zasypał, nie zarzucił, a co do argumentów... Zamknij się Suicide!), to jednak może być miłą rozrywką. Dość łatwe levele i ich spora ilość powodują, iż gra szybko nie znudzi się naszym pociechom.

■ SUICIDE & JAGD 52

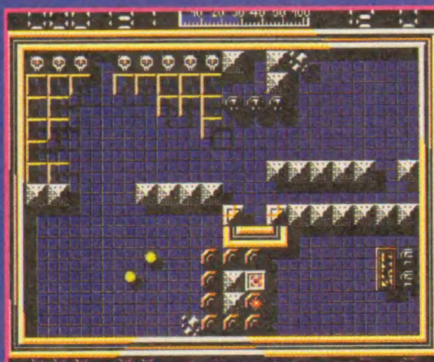
TYTUŁ	TIN TOY
PRODUCENT	MUTATION SOFTWARE'96
GATUNEK	ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	2
HD	NIE!!!
WYMAGANIA	AGA

Mega Motion

Amiga, od początku jej powstania, była popularna w krajach skandynawskich. Do niedawna widoczne to było tylko w liczbie konsumentów, jednak teraz coraz częściej docierają do nas programy nowych szwedzkich i fińskich firm, próbujących powtórzyć sukces **Team 17**. *Jedną z nich jest grupa* **Extend**, *która stworzyła bardzo ciekawą grę logiczną* Mega Motion.

CO JEST GRANE?

W grze sterujemy kulkami, które są połączone liniami. W zależności od poziomu, liczba kulek jest różna, od dwóch wzwyż. Jedna z nich stoi w miejscu, wokół niej orbituje następna itd. Lewym przyciskiem myszki przenosimy środek ciężkości na inną kulkę, prawym zmieniamy kierunek orbitowania. Pokonywanie kolejnych poziomów polega „tylko" na doprowadzeniu kulek do prostokąta z napisem EXIT. Przeszkadzają w tym przeróżne klocki i pułapki. Przede wszystkim należy omijać pola kamieni, w zetknięciu z nimi kulki rozpadają się w drobny mak, a strata przedostatniej z nich równa się utracie życia. Poza tym na naszej drodze staną klocki otwierające tajne przejścia, wywołujące różnego rodzaju eksplozje lub zwykłe, które należy rozbić albo tylko przesunąć. Są jeszcze monety z różnymi nominałami, dodające punktów. Wspominam o tym, ponieważ co tysiąc punktów dostajemy dodatkowe życie. U góry ekranu znajduje się licznik czasu, jednak nie należy się nim przejmować (i bardzo dobrze), po jego upływie (czasu nie licznika), nie traci się życia. Jeśli szybciej skończysz poziom, to wzbogacisz się o kilka punktów.



Autorzy wyposażyli grę w system kodów, ale działa on dziwnie. Otóż kod zawiera informację o liczbie żyć, z jaką ukończyliśmy daną planszę. W przypadku zacięcia się na jakimś poziomie, po skończeniu gry i wpisaniu kodu, okazuje się, że dysponujemy tylko jednym życiem. Niestety, w grach logicznych często trzeba stosować metodę prób i błędów, a przy takim systemie kodów można się nieźle wnerwić. Odradzam więc trzymanie w pobliżu ostrych przedmiotów, podczas grania w Mega Motion. Złość łagodzi trochę możliwość wpisania kodu w każdym momencie gry, trzeba tylko nacisnąć F1.

GRAFIKA I DŹWIĘK

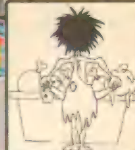
Grafika nie razi, nie zachwyca, ale nie tego wymaga od gry logicznej potencjalny myśliwy, sorry, myśliciel. Muzyka i efekty są niezłe, podczas gry możemy posłuchać 4 nie najgorszych muzycznych tracków, ja polecam numer 3. Żeby wrócić z gry do menu muzycznego, należy klepnąć w ESC na ekranie opcji.

KRÓTKO MÓWIĄC

Mega Motion przypadła mi do gustu, jak niegdyś *Robbo* na małym Atari. Wyróżnia się oryginalnym pomysłem i starannym wykonaniem. Naprawdę zmusza do myślenia, choć czasem wymaga też refleksu i przede wszystkim sprawnej w stu procentach myszki. Skala trudności stu poziomów nie zniechęca, ale od 8-9 planszy brain recommended. Warto zagrać.

■ SŁONIU

TYTUŁ	MEGA MOTION
PRODUCENT	EXTEND/BLACK LEGEND
GATUNEK	LOGICZNA
DYSKI	1
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS



Dracula

Czasami bywa tak, że koderów rozpiera energia i nie mając lepszego zajęcia biorą się za pisanie gry.

Dla średniej wielkości grupy, nie stanowi to wbrew pozorom większej trudności, szczególnie wtedy, gdy celem ich działań jest tzw. mięsko. Pozostaje wtedy problem dorobienia „ideologii", dzięki której nie zatrzymasz się w połowie gry, ocierając z ubranka krew przeciwnika, jednocześnie pytając: Zaraz, zaraz... właściwie za co ja go rozwaliłem? Oczywiście najlepszym (a raczej najprostszym) rozwiązaniem jest czerpanie z dorobku „kultury" – np. filmów, w których aż roi się od czarnych charakterów, kwalifikujących się do usunięcia. Właśnie tą drogą poszła **Psygnosis**, tworząc *Draculę*. Analizując całą serię *Robocopów*, *Terminatorów* czy *Alienów* nie należy się spodziewać, że *Dracula* stanie się superhitem, a tylko jednym z wielu programów starającym wybić się na plecach swych filmowych odpowiedników.



CO JEST GRANE?

Wcielamy się w postać herosa, który biega po całym zamku Draculi, rozwalając określoną (zależną od danego etapu) ilość trumien. W ostatniej z nich spotykamy bosa całego levelu, którego wypadałoby posłać do Krainy Wiecznych Łowów. Oczywiście po drodze wpadamy od niechcenia na cały zoolog księcia D., w skład którego wchodzą m.in.: szczypawy, pająki, szczury, nietoperze duże i małe, szwendające się tu i ówdzie dłonie czy stada braci pana D. o silnie zdeformowanych szczękach. Przemierzając korytarze znajdujemy również dodatkowe życia i broń np. krucyfiks, pomagającą nam w walce. Naszym zadaniem jest przejście wszystkich dziewięciu etapów, które można ukończyć, niszcząc znajdujące się na nich trumny oraz ostatniego (trzeba dodać – najsilniejszego) przeciwnika broniącego przejścia do następnego levelu.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Grafika w grze nie jest najgorsza, ale za to prawie identyczna w każdym etapie. Już na ok. piątym levelu od programu zionie monotonią. Wszystkie postacie, włącznie z tą bohatera, wykreowane są średnio, ale wyraźnie szwankuje u niektórych z nich płynność ruchów. Odgłosy gry są (jak zresztą cały program) bardzo przeciętne. Muzyka praktycznie nie istnieje – rzadko przygrywa nam jedyny (ale za to bardzo dobry) moduł. Gra nie ma ani intra ani extra, co bardzo nas sfrustowało, gdyż po przemęczeniu dziewiątego etapu liczyliśmy chociaż na jakiś obrazek i inny niż tytułowy moduł – niestety... Ogólnie *Dracula* to przeciętność, przeciętność i jeszcze raz przeciętność.

KRÓTKO MÓWIĄC

Jest to program typowy dla gatunku opierającego się na filmowych hitach. Żadna rewelacja, ale na pewno nie totalna beznadzieja. Jeśli ktoś lubi zręcznościówki, aktualnie nie ma co robić i chce się na kimś wyżyć, polecamy mu *Draculę*. Tak a propos dorabiania się na hitach – my tzn. Suicide i Jagd 52 zamierzamy produkować laleczki Barbie z naszymi podobiznami (jak szaleć to szaleć), a w przyszłości T-shirty i ścieżki dźwiękowe z naszych rozmów z Naczelnym. Już teraz przyjmujemy zapisy na listy społeczne – liczymy na intensywny odzew.

■ SUICIDE & JAGD 52

TYTUŁ	DRACULA
PRODUCENT	PSYGNOSIS
DYSTRYBUTOR	IPS tel. (0-22) 642-27-68
GATUNEK	ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	tel.

Mikro Mortal Tennis

Gry takie jak Mortal Kombat *czy* Street Fighter 2*, były wzorcem dla wielu późniejszych produkcji w dziedzinie bijatyk, natomiast nikt nie pomyślałby, że można na ich podstawie stworzyć grę sportową. I tu właśnie przykład takiej dziwnej gierki. Od razu zaznaczam, że naprawdę doskonałej.*

Jak sama nazwa mówi, mamy do czynienia z tenisem ziemnym, w wersji mini (zapewne tak wyglądałby *Sensible Tennis*, gdyby chłopakom z **Sensible Software** przyszło do głowy taką grę wydać — przyp. RBj. Grać można w turnieju, lidze oraz mecze towarzyskie. Do wyboru jest sporo zawodników, różniących się od siebie umiejętnościami, a nawet kolorem skóry. Boisko widzimy w rzucie podobnym do *Sensible Soccer*, jednak bez przesuwu ekranu. Jak dotąd, wygląda to na jedną z wielu symulacji tenisa, więc co takiego w niej nowego? Otóż są to właśnie wspomniane wcześniej powiązania z *Mortalem* i nie tylko. Już na samym początku gra wita nas planszą łudząco podobną do tej z *Mortal Kombat*, potem mamy słynnego smoka w kole, a następnie górę, na którą musimy się wspiąć, aby pokonać wszystkich zawodników w turnieju. Mamy też oczywiście to, co wszyscy lubią najbardziej — FATALITY. Gdy sędzia wyda decyzję, która Ci się nie podoba, możesz chwilę poczekać i jedna ze znanych Ci z *Mortala* postaci załatwi „kalosza". Oprócz tego, w przerwach między setami mamy różne przedstawienia,



nawiązujące do znanych gier, filmów itp. I tak na przykład Scorpion przyciąga sznurowadłem, Rayden robi torpedę, Ken rzuca kulą ognistą, a Freddy Krugger wyrywa serce. Wchodzące w przerwach postacie też jakoś nie darzą sędziego (dobrze, że nie Dredda) zbytnią sympatią, co często kończy się dla tego ostatniego tragicznie.

Grafika nie jest doskonała, ale na pewno jest dobra, czytelna i pasująca do zabawowego klimatu gry. Muzyka także często przypomina tę ze słynnych bijatyk. Efekty dźwiękowe są fajne — owacje lub gwizdy publiczności, odgłosy odbijanej piłki (lekko inne na różnych nawierzchniach kortu).

Teraz od strony sportowej. Gra nawet wiernie oddaje atmosferę na korcie, jest wiele rodzajów zagrań (loby, smecze itd.) oraz akrobatyczne skoki do dalekich piłek. Bardziej udane i dłuższe wymiany piłek publiczność nagradza oklaskami, a na przykład podwójny błąd serwisowy gwizdami. Akcja jest dynamiczna i szybka, przez co dobrze się bawimy. Ci, którym nie wystarcza męczenie arbitra, w sklepie (tylko w czasie sezonu) mogę zakupić różne uzbrojenia (rakiety, bomby, smoki) oraz lepszy sprzęt (ognista rakieta tenisowa). Radzę samemu zobaczyć skutki spotkania się przeciwnika z rakietą samonaprowadzającą! Jedyną rzeczą, do której można się przyczepić jest brak regulowanego poziomu trudności, co powoduje, że po godzinie grania rozwalamy komputerowego zawodnika do zera.

Podsumowując, gra jest warta spędzenia przy niej dużo czasu, jest szalenie wciągająca i przezabawna. Polecam ją każdemu — i tym kochającym bijatyki, i lubującym się w grach sportowych. Gra mieści się na trzech dyskietkach i ma możliwość instalacji na twardym dysku, a co najważniejsze chodzi na każdej Amidze z 1 MB RAM Szkoda tylko, że nie zainteresował się nią żaden polski dystrybutor...

■ Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	MICRO MORTAL TENNIS
PRODUCENT	SKYWARDS'96
GATUNEK	SPORTOWA (?)
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS



SHAREWARE

Alien Bash II

„...Mały Sergio szedł sobie właśnie najspokojniej w świecie do dobrego znajomego, gdy z mrocznej bramy wyszła jakaś podejrzana postać. MS nie od razu zorientował się, co jest grane i ignorując gościa, zmierzał dalej w swoim kierunku. Niestety, nie wszyscy są nastawieni pozytywnie do życia... Postać podeszła do Małego i chwyciła go za rękaw charcząc: Denerwuje mnie to, że żyjesz... Sergio odwrócił się powoli i w półmroku ulicy dostrzegł ryj świni. Tak być nie może — pomyślał sobie – ŚMIERĆ ŚWINIOM!!! Wyciągnął swojego podręcznego Magnum 45...".

My, również mamy czasami ochotę na taką rozrywkę. Ale, któż jej nie ma, np. po obejrzeniu programu o mistycznym tytule *Disco Relax* (???!!!) — właśnie aby ograniczyć mord na ulicach, producenci gierek tak często rzucają na rynek kawałek jakiegoś mięska...

CO JEST GRANE?

Nasz cel jest jak zwykle prosty. Jesteśmy komandosem, którego zadaniem jest ratowanie zakładników oraz zniszczenie tajnej broni znajdującej się na każdym poziomie. Przeszkadzały będą nam w tym świniopodobne gady, do których unicestwienia będziemy mogli użyć trzech rodzajów broni. Każda broń może dodatkowo razić na trzy różne interesujące sposoby — od precyzyjnych „punktowych" strzałów poprzez akcje typu „spal wietnamską dżunglę". Za wszystkie zabite gady dostajemy pewną sumkę pieniędzy (jak w dobrych zakładach mięsnych), którą dodatkowo możemy powiększyć poprzez zbieranie przeróżnych bonusów napotkanych podczas gry. W ramach „prezentów od wykonawców gry" można znaleźć również dodatkową energię, życie oraz nowy rodzaj broni. Gdy zakończymy pomyślnie dany etap, przechodzimy do sklepu, w którym za uzbieraną sumę możemy się lekko zupgrade'ować, dokupując sobie życie lub dopalając posiadane zabawki (taaak, lubimy duuuże giwery...).

Jako że do przejścia mamy osiem leveli, musimy mieć świadomość, że roboty jest niemało, z tego powodu należy uzbroić się w cierpliwość i szmatkę do ociekającego śliną (i nie tylko) ekranu.

GRAFIKA I DŹWIĘK

W stosunku do pierwszej części, grafika polepszyła się. Dodano kilka animowanych obiektów, symulację warunków atmosferycznych (deszcz — na szczęście ani kwaśny, ani radioaktywny) mimo tego całość nadal sprawia toporne wrażenie. Przede wszystkim rzuca się w oczy mała





liczba kolorów, powodem czego jest fakt, że gra nie wymaga układów AGA. Jest to chyba tragiczne nieporozumienie — skończyła się bowiem era dekadentów-rysowników posługujących się przy malowaniu trzema odcieniami kredek z Pruszkowskich Zakładów, a zaczęła era chlapania wielokolorowymi sprayami po ścianach!!! Poza (przepraszamy Stanisław) tym jest całkiem przyjemnie (aczkolwiek etapy są zbyt jednolite graficznie) — wszystkie animowane obiekty, jak również scrolling, są bardzo płynne (w końcu to Amiga 500, a nie Pentium Pro 200 MHz + wIN-DOWS 95). Oprawa dźwiękowa również nie przedstawia się zbyt atrakcyjnie — kilka sampli mowy i dwa moduły nie mogą zaspokoić naszych wybrednych gustów, mimo że są niezłej jakości.

Podsumowując, oprawa graficzno-muzyczna może być atrakcyjna chyba tylko dla posiadaczy ECS-owych maszyn, chociaż jeśli spojrzy się na produkt o zabawnej nazwie *Agony*, można by zastanawiać się, w co lepiej grać (my na pewno nie wybralibyśmy *Alien Basha II*).

KRÓTKO MÓWIĄC

Alien Bash II to naszym zdaniem produkcja nad wyraz przeciętna. Gra po czterech pierwszych etapach może trochę znudzić, chyba że ktoś jest maniakiem masakrowania świń. Najwyraźniej autorzy gry przy tworzeniu jej designu byli w głębokiej depresji psychicznej i zignorowali spore rzesze posiadaczy A1200, puszczając *ABII* w wersji na wszystkie maszyny.

Podsumowując — produkt ten można by właściwie polecić wszystkim, którzy nadal zafascynowani są znacznie – naszym zdaniem – lepszą gierką — *Chaos Engine*...

■ SUICIDE&JAGD 52

Brutal Homicide

Jest rok 2044, więzienia stają się coraz bardziej przepełnione. Rozpoczynają się gry, w których wypuszcza się dwóch więźniów, daje im broń... Zabawa staje się coraz bardziej popularna, przyjmowane są zakłady. Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności, rząd dowiaduje się o wszystkim. Po pewnym czasie gry zostają zalegalizowane, lecz zmieniają się zasady. Od teraz, WOJOWNICY rozpoczynają „zabawę" w labiryncie! Zamiast Mzr-10's, broni przeznaczonej dla strażników, dostają broń z początku XX wieku i ograniczoną ilość amunicji. Od teraz gry są filmowane i puszczane w telewizji...



Brutal Homicide jest grą FreeWare, przeznaczoną dla dwóch graczy. Wcielamy się oczywiście w role uzbrojonych po zęby więźniów, mających tylko jeden cel – zabić przeciwnika. Błądząc w labiryntach, znajdujemy dodatkową amunicję, broń, granaty, apteczki pierwszej pomocy. Można się również natknąć na miny, radzę więc uważać na co wchodzimy (wejście na minę zabiera aż 32 punkty energii). Każdy gracz może posiadać dwie bronie w tym samym czasie. UWAGA! Jeśli w sklepie kupujesz jakąś broń — zostaje ona „włożona" jako broń1, ta która była poprzednio przesuwa się na broń2, a broń2 zostaje automatycznie sprzedana! Bardzo pożyteczne są granaty. Za ich pomocą możesz wysadzać ściany, mają także niezłą siłę rażenia. Jeśli chcesz wejść do sklepu podczas gry — naciśnij ESC.



Autor zapowiada, iż niedługo powstanie nowa wersja gry, tym razem będzie ona wydana jako Shareware. Podobno „pełna wersja" będzie bardziej rozbudowana i będzie miała lepszą grafikę. Cóż, nie pozostaje nam nic innego jak poczekać (a w międzyczasie pograć w v1.1).

Gra odpala się na każdej Amidze z 1 MB chip.

■ Ranger



Hilt

Dawno temu, było sobie czterech kumpli. Nie, to zły początek. Zresztą nieważne, chodzi o to, że chcę przedstawić Wam grę Hilt.

Jest to gra strategiczna, z elementami RPG. Właściwie to pseudostrategiczna, bo w gruncie rzeczy szlify generalskie nie stawiają Cię w niej wiele wyżej niż „zwykłego" śmiertelnika. Sposobem rozgrywki przypomina *Legacy of Sorasil* albo *UFO*. Gra nie jest skomplikowana, zresztą w programie zawarta jest instrukcja, opisująca działanie poszczególnych ikon i opcji. Można regulować poziom trudności przez ustawienie liczby punktów ruchu przysługujących bohaterom oraz wielkości ich pola widzenia.





No nic, powiedzmy że wybrałeś opcję „PLAY". Teraz możesz (a raczej musisz) dokonać wyboru postaci. Radzę wybrać dwóch magów i dwóch elfów. Nie są zbyt silni, ale mogą posługiwać się magią. Gra rozpoczyna się w wiosce. Na początek radzę udać się do sklepu (dojdziesz tam ścieżką: najpierw na północ, a potem na wschód) i wyposażyć wszystkich w sztylety i skórzane kamizelki (LEATHER JACKET). Potem musisz pójść do lochów (najpierw zachód, potem północ). Nie da się ich zmapować, gdyż gra generuje je losowo. Tam spotykasz pierwsze potwory. Niektóre są dość niebezpieczne, ale to nic. W lochach możesz znaleźć wiele ciekawych rzeczy: księgi magiczne, zwoje, kamienie szlachetne, ołtarze itp. Przy ołtarzach można się pomydlić, eee... to znaczy pomodlić, co czasem regeneruje energię, a czasem powoduję utratę tejże, np. z powodu strumienia nieznanej (i szkodliwej) energii atakującej modlącego się. Z fontann można się oczywiście napić, zazwyczaj jest to korzystne, ale czasem woda jest zatruta lub wręcz pływa w niej zdechły szczur (nie ma wątpliwości: to fantasy).

Gdzieniegdzie można znaleźć tron, siadanie na którym zazwyczaj kończy się wbiciem w zadek (sorry za wyrażenie) ukrytego kolca. Warto zbierać wszystkie kamienie szlachetne, sprzedasz je w wiosce. Aha, do wioski dostaniesz się schodami: musisz na nich stanąć, wybrać opcję „USE" i kliknąć na schody. Zresztą w taki sam sposób korzystasz z ołtarzy, fontann itp.

Hilt chodzi na każdej Amidze. Jest to gra licenceware, czyli legal stuff for little money. Co do oceny... Grafika jest znośna, dźwięk też, a miodność jest dość wysoka, jednak nie dorównuje swojej drugiej części, której opis jest gdzieś obok. Aha: przy odpalaniu spod MagicWB grafika się kaszani.

■ Ijon T.

Hilt 2

Hilt 2 to następca opisywanej wyżej gry Hilt*. Jej podtytuł brzmi* The Revenge*, czyli zemsta. Zaręczam, że w powstaniu gry nie brał udziału A. Fredro.*





Wydaje mi się, że gra, to zemsta na tych, którzy paloczyli na część pierwszą. „Dwójka" jest znacznie poprawiona, stała się w gruncie rzeczy czystą strategią i co najśliczniejsze (dla mnie) — przeniosła się w scenerię S-F. To jednak można zmienić, gdyż gra ma budowę modułową — będą data dyski. Niestety, na razie żadnego nie znalazłem, więc dajcie cynk, jeśli coś namierzycie.

JEŚLI LUBISZ...

Sabre Team, *UFO* (część taktyczną), *Laser Squad* itp., będziesz zachwycony. Gra łączy w sobie najlepsze cechy tego gatunku z dobrym dźwiękiem i świetną grafiką, przypominającą nieco *Alien Breeda*. Obsługa gry jest prosta i wygodna, a zawartość miodu wysoka, jak w... ulu. Składa się na nią m.in. całkiem śliczny...

ARSENAŁ

Czego tu nie ma! Są tu różne rodzaje broni laserowych, wyrzutnia rakiet, działko na pociski wybuchowe (coś jak AUTO CANNON/HE w *UFO*), interesujące rzucadełka (granaty, bomby paraliżujące, bomby NOVA) oraz to, co tygrysy lubią najbardziej — MINIGUN, a także broń, która zadowoli każdego małego sadystę – NAPALM GUN. Nazwa mówi sama za siebie. Wszystkie działka, wyrzutnie, lasery itp. trzymasz w jednym ręku. W drugą łapę możesz wziąć broń o zasięgu jednego pola, także bardzo przydatną. Tutaj wybór jest mniejszy: POWER FLAIL (nie znam polskiego odpowiednika; jest to kolczasta kula przyczepiona łańcuchem do uchwytu — tutaj dodatkowo „pieści" ofiarę wysokim napięciem), POWER GLOVE („rękawiczka" rodem ze *Space Hulka* — też elektryczne), CHAINSAW (tak — nasza ukochana piła spalinowa!), jest też śliczny łom. Oprócz tego jest też apteczka, dodatkowy magazynek (pasuje do każdej broni) oraz kilka rodzajów pancerzy.



AKCJA!

Obsługa gry jest prosta, jak konstrukcja cepa, przeto nawet wróg strategii będzie wiedział co i jak. No, ale czy wrogowie strategii zasługują na granie w *Hilt 2*?! Nie będę was uczył taktyki, ale pamiętajcie: trzymajcie się ścian, chodźcie parami (Jak to było? Jeden umie czytać... — RB) i nie wyskakujcie pod koniec tury na środek korytarzy, a życie stanie się prostsze (i dłuższe). W tej grze należy bacznie zwracać uwagę na wykorzystywanie osłon naturalnych. W ostateczności można chować się za... cywilów (YEEEAAAAH! — RB), ponieważ tutaj nie ma żadnych snapshotów, a przeciwnik stosuje broń równie skuteczną co Twoja. Co do chodzenia parami, to ważne jest to głównie na początku, kiedy wrogów jest całkiem sporo. Potem możesz „rozluźnić szyki". Czasem jest to nawet wskazane, bowiem często występuje sytuacja, w której możesz przez pół godziny szukać jakiegoś małego celu. W poszukiwaniach mogą pomóc terminale, które czasem trzeba naprawić (wystarczy kliknąć, czasem raz, czasem więcej — to zależy od liczby zawartej w rubryce REPAIR danego żołnierza). Aha, byłbym zapomniał: w bazach uważaj na szyby, mogą pomóc, ale i zaszkodzić, kiedy nieświadomie wejdziesz na linię ognia. Do otwierania drzwi potrzebny jest klucz — PASSKEY, albo... coś wybuchającego.

REASUMUJĄC

Hilt 2 to bardzo przyjemna strategia, która podoba się większości moich kumpli, nawet tym, którzy z grami wymagającymi myślenia są „na bakier". Jest bowiem prosta w obsłudze, miodna, no i w końcu nie samym „Mortalem" człowiek żyje. Gra, podobnie jak jej starsza siostra *Hilt*, należy do kategorii licenceware, co oznacza... Ale o to raczej spytajcie niejakiego Rafała B.

■ Ijon Tichy

CD32

Strip Pot

Chcieliście gołych bab, to macie: kompakt na stronie 33, gra na stronie 19, a oto coś dla właścicieli CD32.

Strip Pot jest „symulatorem" maszynki zwanej jednorękim bandytą lub fruit machine. Jak to działa? Dostajemy określoną liczbę kredytów, każdy oznacza jedno pociągnięcie za „wajchę", które wprawia w ruch trzy bębny z wizerunkami np. owoców. Jeśli wizerunki na bębnach ułożą się w określoną kombinację otrzymujemy jakąś tam liczbę kredytów. Jeśli nie – próbujemy do skutku albo do wyczerpania się kredytów. To oczywiście nie wszystko — można jeszcze wygrać tzw. szarpnięcia, pozwalające na przekręcenie dowolnego bębna o jedną pozycję. Pozwala to na „ręczne" uzyskanie pożądanej kombinacji. Można też czasem „zamrozić" jeden lub dwa bębny i zakręcić resztą – to także może pomóc. Od czasu do czasu gra wystawia na próbę nasz pociąg do hazardu — kiedy wygramy kredyty lub szarpnięcia, program proponuje nam grę. Na planszy migają na przemian dwa pola, jedno oznacza podwojenie, drugie utratę wygranej. Musimy nacisnąć odpowiedni klawisz tak, aby „trafić" w pole z wygraną. Po tym stawka ulega podwojeniu, ale pola migają szybciej itd.



„A gdzie tu gołe baby?", zapyta ktoś. Otóż po zdobyciu odpowiedniej kombinacji przenosimy się do prostej gry planszowej. Poruszamy się o tyle pól, ile zdobyliśmy punktów. W miarę postępów mamy okazję oglądać pięć dziewczyn w kolejnych fazach strip-tease'u. Jeśli wdepniemy na czaszkę, wracamy do początku planszy. Czaszek jest dość dużo, co po pewnym czasie wpędza gracza w ostrą nerwicę.

Oto cała filozofia. Grafika nie jest super-hiper, dźwięk także, ale da się grać.

Rafał Belke

PS. Jest też wersja dyskietkowa.



TYTUŁ	STRIP POT
PRODUCENT	PIXEL BLUE
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	FRUIT MACHINE
KRĄŻKI	1
CENA	Tel.

Spherical Worlds

Życie w kosmicznej kolonii LV-427 toczyło się po dawnemu, z dnia na dzień, bez specjalnych kłopotów, trosk i nieporozumień. Tak było do czasu – do czasu, gdy Obcy przypuścili frontalny atak na budowle kolonii i w oka mgnieniu zlikwidowali systemy obronne. Kolejne eksplozje wstrząsały planetą, pozwalając kolonistom wysłać tylko kilka sygnałów SOS. Potem wszystko ucichło — Obcy opanowali planetę i uwięzili ludzi na niej się znajdujących. Jednak nie będą oni całkowicie bezbronni i bez szans na uwolnienie. Przelatujący nie opodal statek wojenny Ziemskiej Federacji przechwycił bowiem sygnały i podążył na pomoc. Na statku znajdowały się specjalne, zdalnie sterowane roboty, potrafiące działać w bardzo trudnych warunkach. Dowództwo postanowiło wysłać kilka takich robotów do akcji na planecie — ich poczynaniami kierować masz właśnie Ty.

Tak rozpoczyna się Twoja przygoda na planecie opanowanej przez Obcych. Twoim zadaniem jest zniszczenie systemów obronnych wroga i znalezienie wyjścia z plątaniny korytarzy, aby móc uwolnić więźniów. Twój robot uzbrojony jest w szybkostrzelne działko, które umożliwia dosyć skuteczną eksterminację wszystkich przeciwników – także mechanicznych. A wrogów jest co niemiara. Czają się wszędzie, za każdym rogiem i są bardzo niebezpieczni. Ich poczynaniom brak bowiem typowej logiki i zorganizowania — rzucają się po prostu na Ciebie całymi stadami, czasami strzelając. Twój robot, wędrując korytarzami, natknie się na sporo przeszkód. Niektóre z korytarzy są bowiem zawieszone w powietrzu i jakikolwiek fałszywy krok może skończyć się tragicznie. W niektórych miejscach podłoga pokryta jest lodem — zbyt gwałtowne ruchy kończą się tym, że nasz robot „wślizguje się" prosto w ramiona wroga lub spada w dół, gdy „kończy się" podłoga. Część z podłóg jest też lekko zmaltretowana ostatnimi wstrząsami i może się zapadać, unieruchamiając robota na zawsze. Jak więc widać, nasza maszynka nie ma łatwego życia. Gdzieniegdzie w labiryntach można znaleźć różne pożyteczne gadżety w postaci kluczy, pakietów uzupełniających energię i pieniędzy. Te ostatnie wykorzystać możesz w sklepie na zakup lepszej broni. Słowem, bardzo to wszystko podobne do serii *Alien Breed*.



Między sektorami bazy znajdują się tunele, które trzeba przebyć lecąc małym statkiem, unikając przy tym niebezpieczeństw w postaci wielkich stalowych słupów, uszczuplających znacznie Twoje morale i siły witalne. To z kolei przypomina „tunelowe" sekwencje z *Super Stardust*.

Spherical Worlds została wydana na niebo-olującym się kompakcie. Oznacza to, że nie jest to gra przeznaczona SPECJALNIE dla użytkowników CD32. Firma zdecydowała się na dystrybucję gry na CD, ponieważ jest to tańsze niż na dyskietkach. W świecie pecetów jest to już zjawisko normalne. W odróżnieniu jednak od gier pecetowych, w *Spherical Worlds* można grać nie tylko po zainstalowaniu na HD, ale i bezpośrednio z CD (po wgraniu Workbencha).

Gra opracowana jest nieźle. Całe pole walki widzimy z góry, co umożliwia przegląd sytuacji. Grafika stoi na niezłym poziomie, sporo jest animacji (krótkich) i różnego rodzaju renderowanych rysunków, służących jako przerywniki w walce i pojawiających się po przejściu poziomów. Całkiem w porządku są też sample, zarówno jeśli chodzi o jakość, jak i o ilość. Muzyce też nie można wiele zarzucić. Najważniejsza jest jednak grywalność. Streszczę to w trzech słowach – ta gra wciąga...

■ Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	SPHERICAL WORLDS
PRODUCENT	NEO'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-15
GATUNEK	STRZELANINA
KRĄŻKI	1
CENA	126,00 zł

Black Viper

Tak już jest, że po wersjach dyskietkowych szybko ukazują się wersje kompaktowe co lepszych gierek. I dobrze, bo co taki użytkownik CD32 ma zrobić, jeśli chce akurat w coś zagrać, a nie ma tego na kompakcie. Żeby było śmieszniej, większość tych gier można legalnie kupić w Polsce JEDYNIE w wersjach CD, bowiem dystrybutorzy, którzy powinni sprowadzać wersje dyskietkowe, wykazują ostatnio opieszałość, natomiast niezmordowana Eureka *zapewnia amigowcom świeże dostawy kompaktów.*

Tak stało się między innymi z grą *Black Viper*, którą miałem przyjemność opisywać w numerze 4/96. Jest to kolejna gra w stylu znanych i sławnych *Lotusów*, tylko że tym razem jazda odbywa się motocyklem i to całkiem nieźle uzbrojonym. Warstwa fabularna osadzona jest w przyszłości — źli ludzie podziemia opanowali i tak dosyć już nadwyrężoną wojnami Ziemię. Ty, jako przywódca rebeliantów, musisz powstrzymać ich przed przejęciem kontroli na planecie. W tym trudnym zadaniu pomoże ci specjalnie dla Ciebie zaprojektowany motocykl. Jeździsz zatem, strzelając do pojazdów kierowanych przez złych i omijając wszelkie pułapki starasz się dotrzeć do celu, czyli głównej kwatery szefa tego całego towarzystwa.



To może na tyle, jeśli chodzi o przybliżenie fabuły. Gra różni się trochę od wersji dyskietkowej. Przede wszystkim, po włożeniu kompaktu do czytnika okazało się, że całość zajmuje nie 4, ale 72 megabajty. To już coś. Na tę powiększoną objętość składają się dodatkowe renderowane animacje i muzyczki do tychże. Wprowadzają nas one w klimat gry i towarzyszą podczas przechodzenia do kolejnych etapów. Nasza przygoda kończy się także bardzo efektowną animacją. W zasadzie niewiele można by jeszcze dodać do wersji CD — nie pozwala na to rodzaj gry. Żałuję tylko, że (swoją drogą bardzo dobre) moduły nie zostały nagrane jako ścieżka dźwiękowa kompaktu — na pewno podniosłoby to ich atrakcyjność. Z cedeka odgrywana jest tylko muzyka w intrze i muszę powiedzieć, że bardzo mi się podoba.

Ogólnie uważam, że *Black Viper* w wersji CD zrobiony został bardzo dobrze. Nie zmieniono nic w samej grze (bo i nie było co zmieniać), ale dodano wszystko co można było dodać. Są renderowane animacje, jest również (choć mało) muzyka z kompaktu — słowem, jest wszystko co trzeba.

Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	BLACK VIPER
PRODUCENT	LIGHTSHOCK SOFTWARE
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-15
GATUNEK	STRZELANINA
KRĄŻKI	1
CENA	154,00 zł

Humans

Pierwszy człowiek narodził się bardzo dawno temu i od początku miał same kłopoty - a to nieprzyjazne środowisko, a to jakieś zwierzaki nie chciały mu oddać swoich jaskiń, by mógł sobie pomieszkać. Przez to wszystko człowiek musiał stać się sprytny i bezwzględny. Musiał, jeśli chciał przeżyć.

Tak mniej więcej wygląda wprowadzenie do gry *Humans* wydanej przez **GameTek**. Sama gra jest chyba wszystkim amigowcom znana, w wersji dyskietkowej bowiem wydana została jakieś cztery lata temu. Dostępna wersja dla konsoli CD32 różni się trochę od swojego dyskietkowego poprzednika. Dla porządku przypomnę jednak, jak w to się gra. *Humans* są grą zdecydowanie logiczną. Sterując kilkoma naszymi praprzodkami, musisz wykonać zadanie postawione w krótkim opisie planszy, jaki pojawia się zawsze przed nią. Raz będzie to wynalezienie jakiegoś przedmiotu, innym razem zdobycie broni czy też po prostu przebrnięcie przez level pełen niespodzianek. Historia bohaterów gry wieść będzie nas poprzez wieki rozwoju ludzkości. Każdy z humansów posiada różne zdolności — od zwykłego łażenia, przez skoki, aż po wspinanie się po linie czy bieganie (też mi umiejętności... — przyp. RB). Każdy z poziomów został tak zaprojektowany, aby do jego przejścia potrzeba było kilku ludzików. W pojedynkę nie da rady.



Grafika stoi na wysokim poziomie, porównując wersję konsolową z dyskietkową odnoszę wrażenie, że wszystko od początku narysowano w 256 kolorach. Scrolling ekranów jest szybki i płynny, w oddali widać ciekawe (również dobrze wykonane) tła, ekran wypełniony jest animowanymi przedmiotami — w jaskiniach palą się pochodnie, płyną wodospady, w plenerze latają ptaki itd. Wszystko to tworzy niezwykle żywą atmosferę. Świetnym pomysłem było też opracowanie humorystycznych animacji, które urozmaicają rozgrywkę. Pojawiają się one na początku gry, po przejściu poziomów i na końcu rozgrywki. Jeśli chodzi o muzykę, to muszę przyznać, że stoi ona na bardzo wysokim poziomie. Do wyboru mamy pięć motywów muzycznych, których możemy słuchać podczas gry. Cała muzyka odgrywana jest prosto z płyty i to stanowi o jej wysokiej jakości. W sumie na płytce nagranych zostało sześć niezłych kawałków, które trwają ponad godzinę.



Podsumowując, moim zdaniem pierwsza część *Humans* w wersji CD32 jest zdecydowanie lepszą produkcją niż dawna wersja dyskietkowa. Miło że autorzy pomyśleli o tym, aby posiadaczom konsoli uatrakcyjnić rozrywkę, wykorzystując możliwości ich sprzętu. Oprócz dodania muzyki, poprawienia grafiki i dodania kilku wersji językowych, gra posiada 160 całkiem nowych poziomów!

■ Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	HUMANS
PRODUCENT	GAMETEK
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-15
GATUNEK	LOGICZNA
KRĄŻKI	1
CENA	33,00 zł



POD LUPĄ

Valhalla 2
Before The War

Rzadko się zdarza, aby programiści umieszczali akcję drugiej części gry przed wydarzeniami z pierwszej. Na taki krok zdecydowała się firma Vulcan, wypuszczając grę **Valhalla 2 — Before The War.**

Gra należy do przygodówek, lecz to, co ją od nich odróżnia, to sterowanie joyem i wysoki poziom trudności. Ale po kolei.

Fabuła, którą znamy z pierwszej części, przedstawia się następująco. Żył sobie kiedyś król i rządził krainą Valhalli. Wszyscy żyli szczęśliwie, ale sielanka nie mogła trwać długo: tym złym okazał się sam brat króla — Lord Infinity, który postanowił zawładnąć państwem. Wybił wszystkich, a jedyną ocalałą osobą był mały książę, który zdołał uciec. Gdy dorósł, postanowił pomścić rodziców i odzyskać królestwo. Tym razem (tj. w drugiej części) naszym zadaniem jest pomóc Lordowi Infinity podbić to królestwo i zabić króla.

To, co zadecydowało, że gra stała się pewnym przełomem, było zrezygnowanie z napisów i zastąpienie ich mową. Trzy lata temu, gdy została wydana pierwsze część gry, było to czymś zaskakującym, lecz teraz to już chyba żadna innowacja, choć gra się równie przyjemnie. Nasz bohater gada jak najęty o tym co widzi, co robi, co myśli. Wypowiedzi są dość wyraźne, więc osoby z jako tako opanowanym angielskim nie będą miały problemów ze zrozumieniem bohatera. Jednak ci, którzy z angielskim są nieco na bakier, lepiej niech grają z opisem. Rozgrywka ze słownikiem w ręku i „łapanie ze słuchu" mówionych kwestii nie ma wtedy najmniejszego sensu.

Efekty dźwiękowe występujące w grze, w przeciwieństwie do sampli „gadanych", nie są takie rewelacyjne, ale to już kwestia gustu.

Grafika została polepszona w stosunku do pierwszej części. Kolory już nie są takie matowe i ciemne. Zaczynają tętnić życiem, choć do ideału jeszcze daleko. Zastosowano tu rzut z lotu ptaka i idealne proporcje wielkości postaci do otoczenia. Interfejs jest przejrzysty i łatwy w użyciu. Naszą postacią kierujemy za pomocą joya. Chodzi ona dość wolno, ale wynagradza to dopracowana animacja (widać nawet utykanie na jedną nogę).

Gra ma jedną poważną wadę: save można zrobić tylko na jednej pozycji. Trochę to przeszkadza i czasem trzeba ryzykować. Mimo to jest ciekawa i potrafi wciągnąć. Trzeba jednak przyznać, że jest dość trudna i skomplikowana, króluje w niej dość specyficzne poczucie logiki. Nawet dla zaprawionych w boju przygodówkowców może stanowić nie lada problem. Ci, którzy planują przejście gry samemu, niech zaglądają często do mapy i czytają wszystkie znalezione książki. Niech nie zapominają także o uzupełnianiu energii, przez opróżnianie buteleczek z krzyżykiem. Dla całej reszty zamieszczamy kompletne rozwiązanie.



LEVEL1 — THE SERVANTS HALL

Rozejrzyj się dokładnie po pokoju. Powinieneś zauważyć wyraźnie odznaczający się kawałek posadzki. Zerwij ją. Znajdziesz tam napój wiary. Z jednego z ołtarzy zabierz również kartkę z napisem I'M INFINITY i tuż przed tunelem ognia wypij zawartość butelczyny. Teraz już możesz przejść w lewo. Znajdziesz tam formę do ciasta. Otwórz drzwi za pomocą dźwigni i skieruj się w górę, a potem w prawo, gdzie znajdziesz bryłę gliny. Idź w górę do wyroczni. Zabierz jej mąkę. Teraz idź w lewo, aż dojdziesz do toru wyścigowego dla ślimaków. W prawym górnym rogu zerwij posadzkę i weź napój siły. Idź w lewo do piaskowej maszyny i zabierz stamtąd kluczyk do skrzyni. Idź dalej w lewo i otwórz za pomocą dźwigni drzwi. Wypij napój siły i podnieś głaz. Zabierz czterolistną koniczynę i zanieś ją wyroczni. Powinna otworzyć Ci drzwi. W nowym pomieszczeniu w dwóch miejscach zerwij posadzkę. Weź kartę oraz kompas. Z szafki zabierz klucz. Teraz idź do miejsca, gdzie znalazłeś formę do ciasta. Idź w lewo do kuchni. Zabierz jajko i wbij je do stojącej tam miski. Wrzuć tam jeszcze mąkę i wymieszaj (wciśnij guzik na urządzeniu). Obok piaskowej maszyny jest krypta szulera. Połóż na nią kartę, a otrzymasz ślimaka. Idź teraz tam, gdzie znalazłeś koniczynę. Połóż kompas na mapie, a otrzymasz medal Świętego Krzysztofa. Znowu idź w miejsce, gdzie znalazłeś formę do ciasta i na plamie wazeliny połóż ślimaka. Idź teraz z nim na tor wyścigowy. Twój ślimak wygra wyścig i będziesz mógł zabrać ze skrzyń stojących obok zardzewiały klucz oraz pamiętnik szaleńca. Obok kuchni jest krypta, na której połóż ów pamiętnik. Otrzymasz czar. Idź w prawo. Dojdziesz do tunelu ognia. Idź na górę i otwórz kluczem drzwi. Zabierz obrazek i idź do miejsca, gdzie znalazłeś koniczynę. Powinny tam stać dwie maszyny. Do jednej włóż zardzewiały klucz, a do drugiej obrazek. Powinieneś otrzymać klucz oraz element układanki brakujący w piaskowej maszynie. Zanieś go tam. Ze skrzyń zabierz kulę i klucz. Idź teraz tam, gdzie znalazłeś kartę. Na walizkę połóż medal Świętego Krzysztofa, a otrzymasz flakonik wypełniony płynem bezpiecznej podróży. Idź do kuchni. Powinieneś zobaczyć tam drzwi, przed którymi leży książka. Z obu stron książki znajdują się ołtarze. Połóż na jednym z nich niedawno otrzymany flakonik — powinien rozmnożyć. Teraz radzę nagrać stan gry. Weź obydwie butelczyny i otwórz drzwi kluczem. Obciągnij jedną z butelek, zejdź na dół i w prawo. Pogadaj z Goblinem i przeczytaj list. Weź cukier, klucz i napój kłamstw. Szybko idź do wyjścia, aby mikstura nie przestała działać. Zamknięte drzwi otwórz kluczem. Poszukaj śpiącego stolarza i daj mu czar. Ten się ocknie i zapyta kim jesteś. Wypij napój kłamstw i przeczytaj kartkę I'M INFINITY. Otrzymasz pudełeczko z królewską biżuterią. Wróć do kuchni i wrzuć do piekącego się ciasta cukier. Zabierz gotowy wypiek. Idź znowu do Goblina. Ten po otrzymaniu łapówki otworzy Ci drzwi. Spod posadzki zabierz pluszowego misia. Potem znajdź i przeczytaj Księgę Zaklęć.



Idź w lewo. Dojdziesz do rury odwadniającej, którą zabierz. Na dole, w końcu korytarza znajdziesz dźwignię. Otwórz nią drzwi. Idź w lewo, aż znajdziesz kredę bilardową. Idź teraz do szklanej kuli. Od rurociągu dzieli ją luka, którą uzupełnij znalezionym kawałkiem rury. Idź na drugi koniec rynny i spuść ciężką kulę, co spowoduje rozbicie szklanej bryły. Wewnątrz niej znajduje się napój wiary. Idź teraz w miejsce, gdzie znalazłeś koniczynkę. Otwórz drzwi znajdujące się pod mapą. Idź do pokoju z torem wyścigowym ślimaków i połóż na łóżko pluszowego misia. Otrzymasz tabletki nasenne. Idź teraz do ołtarza PAULA THE INSOMANIAC-a. Daj mu tabletki, a dostaniesz czar koszmarów. Idź do kuchni i obudź tym czarem kucharza. Daj mu teraz gotowe ciasto do polukrowania. Zanieś je służącej. Obdaruje Cię ona szafirem. Idź teraz tam, gdzie znalazłeś formę do ciasta. Na wagę połóż szafir. Otrzymany znak zodiaku zanieś wyroczni, która w zamian da Ci wazę. Pod mapą, daleko na zachód, jest druga taka waza. Postaw swoją po przeciwnej stronie, a blokujące przejście drzwi same się otworzą. Na końcu korytarza pociągnij za dźwignię, która spowoduje otwarcie kolejnych drzwi.

Teraz radzę nagrać stan gry i upewnić się, czy mamy full energii. Przed Tobą jest labirynt. Musisz zdążyć znaleźć różdżkę, zanim Twoja energia spadnie do zera. Najpierw idź w dół, pierwszy zakręt w prawo, pierwszy w prawo, lewo, dół, prawo, dół, prawo, dół, prawo, drugi w lewo, prawo, dół, prawo, góra i prosto aż do skrzyni. Otwórz ją kluczykiem, weź różdżkę i wejdź w drzwi po lewej stronie. Idź cały czas prosto, aż wyjdziesz z labiryntu. Idź do kotła czarodzieja i wrzuć do niego różdżkę. Znajdź grób bilardzisty i zamień na nim kredę w kij. Idź teraz do pomieszczenia z kulą, której nie możesz nijak wziąć. Od drugiej strony, w ścianie, jest otwór, w który wetknij ów kij. Teraz już możesz zabrać kulę, która okazała się perłą, której przeznaczeniem jest kocioł. Znajdź teraz garncarza i uformuj w jego maszynie z gliny półmisek. Wypal go w piecu i napełnij w kuchni. Zanieś jadło garncarzowi. Otrzymasz talara, którego wrzuć do skarbonki. Z otwartych skrzyń zabierz wiatrak i miecz. Miecz zanieś do grobowca szermierza. Otrzymasz biżuterię, którą zanieś do krypty złotnika. Karteczkę, którą dostałeś, wrzuć do kotła. Nad kotłem leży kartka. Postaw wiatrak z jej lewej strony i zabierz ją. Wrzuć ją również do kotła, a otrzymasz czar wygnania. Wypij napój wiary i przejdź przez tunel ognia. Przed czarodziejem połóż ów czar, a znajdziesz się w levelu drugim.

cdn.

Sebastian 'MAILMAN' Rosa
Artur 'R2D2' Frankowski

TYTUŁ	VALHALLA 2
PRODUCENT	VULCAN SOFTWARE'95
GATUNEK	PRZYGODÓWKA
DYSKI	6
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	TWARDY DYSK



Mag!

Ale się namieszało. Nie dość, że pod koniec naszego stulecia możemy zasymulować sobie sztuczną inteligencję (co poniektórzy i płeć przeciwną próbują ograniczyć do swoich 32/64 bitów), to jeszcze taki na przykład przyszły adept Akademii Medycznej może poeksperymentować jak „doktor" Mengele, ale już na maszynkach, a nie na żywych przedstawicielach naszego gatunku. Do czego to doszło, nic tylko czekać na symulację babci klozetowej (a z tego co wiemy, już jest w produkcji) i starszego torowego. Jak tak dalej pójdzie, to zasymulować sobie będzie można *** (Ustawa o Ochronie Rządu). A my tutaj mamy cosik specjalnego. Coś, co — nie ukrywamy — na dłuższy czas wyrwało nas z uczestnictwa w domowej społeczności. Cóż to takiego? Mag, moi przyjaciele!***

Nie tak dawno temu **Greenwood Entertainment** wypuścił (niestety, nie u nas) świetną grę, o wdzięcznej nazwie *Mag*, w której stajesz się redaktorem naczelnym magazynu komputerowego! Twoje zadanie jest jasne: wynieść pismo na wyżyny popularności i nie dać się konkurencji.

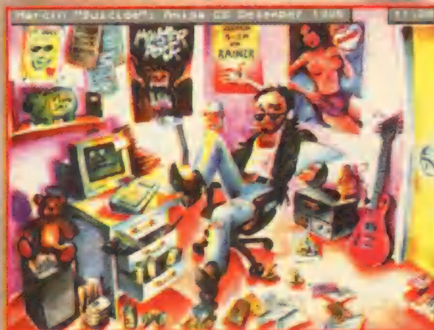
Przyznać trzeba, iż pierwszym, który rzucił się na ten produkt, był pożałowania godny osobnik, o wszystko mówiącej ksywce SUICIDE, ale po stwierdzeniu, że produkt ów ma tyle wspólnego z magią, co Policja z przepisami o ruchu drogowym, rzucił ów zestaw dyskietek i odszedł. Potem rzucono nośnikami w innego degenerata o przyciężkiej ksywce JAGD 52 i tak mu zostało. Po prostu trafiła kosa na kamień. Muszę przyznać, że udało mi się namówić do powrotu do tego produktu Suicide'a. Już samo to wskazuje na odpowiedni poziom produktu. A poziom ten, przyznać trzeba, jest niezwykle wysoki. *Mag* z całą pewnością plasuje się w pierwszej dziesiątce najlepszych gier strategiczno-ekonomicznych na Amigę. Dlaczego tak uważamy? Oto nasze uzasadnienie...

Gracz na początku deklaruje, co ma mu przynieść w rozgrywce zwycięstwo (żeby tak w życiu można było...): tzw. „dorobienie się", opanowanie rynku czy też wygrana punktowa (osiągnięcie największego nakładu). Stopień trudności rozgrywki wybiera się poprzez określenie warunków naszego startu na rynku wydawniczym. Wiadomo — im mniej gotówki na początku, tym trudniej cokolwiek zrobić. Zacząć naszą działalność możemy już w roku 1986 (na szczęście naszej ery, choć zapewne dla wielu i tak będzie to historia). Potem określamy profil pisma — wybór platformy sprzętowej, na której się skupimy. Jest nawet tramielowa maszynka i to małe, czarne z gumy (bez świństw!!), na szczęście można wybrać kilka maszynek, więc historia naszego periodyku zacząć się może od ZX Spectrum, a skończyć na PC (czyli też ZX Spectrum, ale z systemem LoSS'95). Potem pozostają nam takie „szczególiki" jak: ustalenie nakładu, liczby stron, odpowiedniego layoutu (kilkanaście typów), czy nasze pisemko mamy drukować metodą lokalnych pisemek typu „Głos Wąchocka", czy też wysokonakładowych, kolorowych magazynów dla panów (tutaj ze względu na wiek naszych Czytelników i prawo dotyczące kryptoreklamy pominiemy konkretne tytuły), ceny za numer... itd., itd. Po prostu totalny odlot!!!









W naszej gestii pozostają także takie rzeczy, jak dobór personelu (Suicide stwierdził, iż po raz pierwszy w życiu widział pismaków opisanych parametrami a la RPG — po prostu każdy z autorów ma określone predyspozycje, dotyczące ulubionych przez niego gatunków gier i nie tylko) oraz płace. Można także uruchomić „czerwoną linię" łączności z czytelnikami, zrobić ankietę dotyczącą popularności naszego pisma, przydzielać konkretnym recenzentom dane tytuły do oceny, etc... Na podstawie danych ze statystyk można co pewien czas wypuszczać tzw. sonderhefty (wybaczcie, ale to była jedyna wersja językowa programu nam dostępna, nam też ten zwrot kojarzy się z Treblinką). Jest to nic innego, jak zeszyt specjalny, w którym znajdują się informacje dotyczące tzw. tematu przewodniego (od Tips & Tricks do „100 najlepszych gier wszechczasów"). Opcji jest multum, ale odpowiednie ich umieszczenie (grafika przedstawia biura redakcyjne i klikając na dane rzeczy, np. telefon, możemy wydawać związane z nimi polecenia, np. zamówić 30 pizz na adres redakcji, prosząc o przesłanie rachunku „pewnej gazetce"). Gra jest totalna pod każdym względem! Autorzy zadbali nawet o dołączenie do swej produkcji edytora writterów (znaczy się — recenzentów-redaktorów. W ten sposób sam możesz zostać szefem i twórcą swego Ukochanego Pisemka!



Grę uzupełnia dobra opcja save z kilkunastoma wolnymi pozycjami, więc nie powinno być problemu z odzyskaniem „straconych" funduszy.

Od strony graficznej widać ogromną robotę grafików, którzy nie bawili się w modne skany, ale wykonali prawdziwe superkolorowe artworki z odrobinę „wykrzywioną" perspektywą. Wszystko jest wyraźne i nim gracz odkryje, co znajduje się pod danymi rzeczami, minie tylko chwilka wypełniona niezłą zabawą.

Oprawa muzyczna produktu jest to jedyna rzecz, do której możemy się przyczepić. To, co zostało tutaj zaprezentowane, to zwykłe nieporozumienie: kilka tematów do wyboru, to zdecydowanie za mało na hit, jakim niewątpliwie jest *Mag*. Niestety, widać braciom zza Odry pozostał symptom Horst Wessel Lied.

PODSUMOWANIE

Mag jest dla nas szokiem w prawdziwym tego słowa znaczeniu. Doskonale dopracowany produkt (poza dźwiękiem), rozsądne wymagania sprzętowe (kto nie ma AGI niech sobie pomarzy) i wysoki poziom produktu pretendują *Maga* do gry roku na naszą, opuszczoną przez duże tytuły strategiczno-ekonomiczne, Amigę. Werdykt (jedynie słuszny) może być tylko jeden: HIT!!!

■ **JAGD 52 & SUICIDE**

TYTUŁ	MAG!
PRODUCENT	GREENWOOD ENTERTAINMENT
GATUNEK	STARTEGIA EKONOMIA
DYSKI	7
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA
ZALECANE	TWARDY DYSK



POD LUPĄ

Legenda jest mniej więcej taka, że zły ninja o imieniu Jenshi nieźle narozrabiał i podpadł kilku wojownikom, więc ci zebrali się i postanowili przetrzepać mu skórę. Oczywiście każdy z wojowników ma inne powody, aby to zrobić. O wydarzeniach tych dowiadujemy się z krótkiego intra dla każdego zawodnika. Jak widać, legenda prawie klasyczna, przejdźmy więc do sedna.

Gra ma bardzo duże możliwości konfiguracyjne — oprócz grania tzw. STORY MODE, czyli pełnego turnieju można też ćwiczyć z kolegą lub urządzić turniej nawet do ośmiu graczy (gra się systemem pucharowym). Ponadto mamy 4 poziomy trudności, regulowany czas, szybkość gry i liczbę rund, możliwość wyłączenia gry z samym sobą, a także obecność krwi i ciosów specjalnych.

W grze tej mamy 12 postaci, z czego do naszego wyboru oddano 10. Każda z nich ma swoją historię, a także różni się stylem walki oraz specjalne — 4 dla każdego z wojowników. Niektóre z nich są bardzo łatwe do wykonania, inne trudniejsze.

Grafika, jak przystało na gierkę AGO-wą, jest bardzo ładna: dobrze animowane postacie i ich ciosy specjalne, naprawdę piękne, często animowane tła, na których rozgrywane są pojedynki oraz śmieszne animacje mangowe po skończonych pojedynkach. Grafice można śmiało przyznać ocenę bardzo dobrą. Podobnie ma się sprawa z muzyką. Na początku wita nas ładny moduł podobny do tych z filmów z Van Dammem, potem spokojnie pogrywane melodie w czasie pojedynków oraz niezłe efekty dźwiękowe (choć niektóre trochę niewyraźne) dopełniają reszty.

Podsumowując, gra jest warta uwagi wszystkich fanów bijatyk, jej wykonanie jest dopracowane, a grywalność duża. Jest to moim zdaniem jedna z lepszych bijatyk wydanych ostatnio na Amigę.

■ **Baron Jack (Jacek Pietruszczak)**

PS. A oto lista ciosów dla wszystkich dostępnych postaci, wraz z krótką charakterystyką bohaterów. Nazwy ciosów nadałem sam, określają one wygląd danego specjala. Nie jest to, niestety, lista kompletna, gdyż niektóre ciosy mają tak trudną kombinację, że nie mogę jej znaleźć. Myślę, że mimo to uda się Wam wykonać poniższe i odkryć pozostałe. Objaśnienia skrótów: **P** — przód, **T** — tył, **D** — dół, **G** — góra, **PD**, **TD**, — odpowiednie skosy, **F** — fire.

Fightin' Spirit

Po kilku ostatnio wydanych mordobiciach (zresztą kiepskich), jak np.* Primal Rage *lub* SSF2Turbo, *firma* NEO *wypuściła fajną gierkę –* Fightin' Spirit. *Gra przeznaczona jest tylko dla posiadaczy komputerów z kośćmi AGA (zapowiadano także wersję ECS, jednak jak dotąd nie ukazała się — przyp. RB) i trzeba przyznać, że kości te wykorzystuje. Zajmuje 5 dyskietek i łatwo instaluje się na twardym dysku.



oczywiście ciosami specjalnymi. Na najłatwiejszym poziomie trudności gramy tylko z dziesięcioma podstawowymi wojownikami, a żeby zagrać z dodatkowymi, trzeba wybrać poziom co najmniej normalny. Dodatkowo w czasie gry może pojawić się tzw. nielegalny wojownik, z którym staczamy jedną rundę i wynik walki nie ma wpływu na dalszą rozgrywkę. Jak się później okazuje, walczymy z nim dwie rundy w przedostatniej walce. Na samym końcu musimy pokonać głównego łobuza — Jenshiego. Raz jako bonus rozwalamy helikopter wojskowy.

Każda postać ma wiele ciosów, wykonywanych podobnie jak w *Street Fighterze*, choć niektóre są odmienne. Każdy ma więc uderzenie ręką, kopniaki — dolny i górny, podcięcie, blok, skoki i ciosy w zwarciu, jak przerzut czy okładanie piąchami. Każdy ma też oczywiście ciosy



KENTO SAZAKI:
Japonia, 24 lata
Styl: Sherey Kin
Duch: Święty Smok Okinawy
- Ognisty półobrót — T 2 sek., P, F
- Kula — D, TD, T, F
- Ognista pięść — D, PD, P, F
- Ognisty smok — P, T, P, F



LORENZ:
USA, 35 lat
Styl: Shock impact fighter
Duch: Puma
- Śmiertelna puma — P, T, P, F
- Kilka kopów — T, TD, D, F
- Kop ognisty — D 2 sek., F, G
- Energia — T 2 sek., P, F



BURKE:
USA, 28 lat
Styl: Własny
Duch: Scorpion Arizony
- Ognisty uppercut — P, T, P, F
- Scorpion — T 2 sek., P, F
- Świder w ziemi — D, PD, P, F
- Wiuuuu — D, TD, T, F



TONG LEE:
Tajlandia, 32 lata
Styl: Boks tajlandzki
Duch: Święty tygrys Takuma
- Ogień po ziemi — D, TD, T, F
- Latający tygrys — D, PD, P, F
- Ognisty uppercut — T 2 sek., P, F
- Atak z góry — ??



ERIC:
USA, 25 lat
Styl: Własny
Duch: Orzeł
- Pocisk ognisty — D, PD, P, F
- Wyskok ognisty — D 2 sek., F, G
- Ognisty kopniak - ??
- Orzeł — ??



SHUZAR:
Indie, 164 lata
Styl: Yoga
Duch: Kobra
- Małpka — D, TD, T, F
- Palące ręce — P, T, P, F
- Fale — T 2 sek., P, F
- Kobra — ??



YURI:
Chiny, 34 lata
Styl: Yoseikan Budo
Duch: Smok Nanutsa
- Pocisk ognisty — D, TD, T, F
- Superkij — P, T, P, F
- Nunczako — T 2 sek., P, F
- Smok — ??



SHEILLA:
USA, 22 lata
Styl: Karate/Kung fu
Duch: Delfin
- Ognisty obrót — D 2 sek., F, G
- Delfin — P, PD, D, F
- Gwiazdka — T, TD, D, F+sterowanie gwiazdką
- Hurrican kick — D, T, P, F



YADON:
Brazylia, 300 lat
Styl: nieznany
Duch: nieznany
- Oddech — T 2 sek., P, F
- Bieg z prądem — D, TD, T, F
- Dwie głowy — ??



RHAJANG:
Nieznany, nieznany
Styl: nieznany
Duch: nieznany
- Oddech — D, TD, T, F
- Skok Demona — D, D, PD, P, F
- Obroty demona — P, T, P, F
- Ramię demona — TD 2 sek., PD, F

TYTUŁ	FIGHTIN' SPIRIT
PRODUCENT	LIGHTSHOCK SOFT/NEO'96
GATUNEK	BIJATYKA
DYSKI	5
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS/AGA



Ostatnio na rynek amigowych gierek trafia dużo produkcji **Avalonu**, *jednak niewiele z nich jest zrobione na przyzwoitym poziomie. Takie produkcje jak np. Łowca Głów, Olimpiada '96, Rajd przez Polskę, to według mnie totalne knoty, które tylko przynoszą firmie wstyd. Nie chcę tu robić wykładu na temat polityki firmy* **Avalon**, *ale mam nadzieje, że firma zmieni swój stosunek do klienta — ilość zamieni w jakość.*

Tajemnica Bursztynowej Komnaty

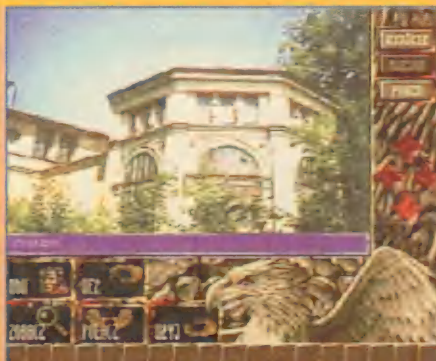
Powyższe odnosi się też niestety do najnowszego produktu firmy *Tajemnica bursztynowej komnaty*, który bardzo przypomina dawniejszą produkcję — *Skarb Templariuszy*.

Tu od razu muszę zmartwić wszystkich — fabuła nie ma nic wspólnego z tytułem gry, po prostu jest to przygodówka, w której trzeba dotrzeć do końca. Jest to smutny fakt, gdyż pomysł był bardzo fajny, ale autorom gry (**Eagle Soft**) nie chciało się widać pojechać do jakiegoś zamku i zeskanować odpowiednich zdjęć.

Grafika jest moim zdaniem gorsza niż w *Skarbie Templariuszy*, a miodność dużo niższa (wspomniana wpadka z tytułem). Oprawa dźwiękowa także nie przypadła mi do gustu — mimo że na co dzień słucham ostrej muzyki, to do przygodówki takowa nie tylko nie pasuje, ale po pewnym czasie przeszkadza.

Gra zajmuje trzy dyskietki i instaluje się na twardy dysk. Z podanego poniżej rozwiązania radzę korzystać tylko w ostateczności.

Zaczynasz na polnej drodze. Cofnij się i zabierz z posągu łańcuszek, a następnie idź w lewo i ułam suchy patyk z drzewa. Wróć na drogę i skręć w prawo — zabierz napój siły z fontanny. Pójdź trzy razy w lewo, aż dojdziesz do latarni. Tam łańcuszkiem zrób zwarcie oraz zapal od iskry suchy patyk. Potem wróć na drogę, idź jedną planszę do przodu, a potem w lewo i weź buty z posągu mnicha. Udaj się z boku zamku, tam gdzie jest brama do podziemia (na drogę, do przodu i w prawo). Tam przy



pomocy napoju siły rozwal drzwi, rusz się do przodu i rozświetl sobie drogę pochodnią. Idąc dalej weź ze ściany kody oraz kopnij napotkanego grubasa. Otrzymasz wtedy cukierka. Wróć do latarni i daj w lewo. Tu poczęstuj cukierkiem głodnego chytrusa, za co otrzymasz bezpiecznik. Wróć do planszy z grubasem i idź dalej. Weź sznurek, potem maszerując na prawo (2 razy) zbierz kombinezon i łopatkę. Idź do miejsca, skąd brałeś sznurek i udaj się na północ. Tutaj najpierw załóż kombinezon, a potem wstaw nowy bezpiecznik. Potem podążaj do góry, w prawo i jeszcze raz do góry, tam gdzie znajduje się dziura w ziemi. Wykop łopatą robala, a potem dwa razy na południe, gdzie koło ogniska leży pilot. Koło schodów skręć w lewo i zabierz pergamin. Na lewo od nakarmionego chytrusa leży zwalony ołtarz, a przejść do góry można tylko po użyciu pergaminu. Gdy dojdziesz do domu, otwórz sobie drzwi pilotem i wejdź do środka. W domu zabierz dzbanek na wodę z kuchni i napełnij go wodą z fontanny, spod której brałeś napój siły. Dzbanka z wodą użyj pod posągiem mnicha (tu znalazłeś buty). Przejdź teraz dwa razy w lewo, gdzie wlej wodę do kropielnicy, a potem z kancelarii zabierz laskę. Z laski, sznurka i przynęty skonstruuj sprzęt wędkarski i udaj się nad Rzekę Śmierci na połów. Ze złowioną rybą idź do gospodyni domu, której rybę tę podaruj, za co otrzymasz pozwolenie na wizytę w pokoju obok (sypialnia). W pokoju z komputerem zabierz kufel i użyj kodu kreskowego. Idź do góry i na lewo, zabierz krzyż znad drzwi i wróć do gospodyni domu, która napełni kufel piwkiem. Trunkiem tym napój spragnionego (rycerz na dziedzińcu zamku), za co otrzymasz czapkę niewidkę. Udaj się z nią o jedną planszę wyżej niż brałeś łopatę, użyj jej i idź dalej na północ. Zabierz trąbkę i wróć do domu gospodyni. Wejścia na górę strzegą złe demony, ale ulegną pod widokiem krzyża. Jesteś w pokoju śpiocha, którego należy obudzić trąbką i iść dalej na północ... Koniec!

Podsumowując, jest to gra na niskim poziomie, którą polecam kupić tylko wtedy, gdy lubisz przygodówki i nie masz w co grać. W innym przypadku należy się poważnie zastanowić.

■ **Baron Jack (Jacek Pietruszczak)**

TYTUŁ	TAJEMNICA BURSZTYNOWEJ KOMNATY
PRODUCENT	EAGLE SOFT
DYSTRYBUTOR	L.K.AVALON tel. (0-17) 62-74-71 w.274
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	Tel.

Date Girls — Vida X

Dotychczas w Polsce nie było na Amigę żadnej gry z serii Interactive Girls – tylko pecetowcy mogli w nią grać. Sytuacja zmieniła się za sprawą firmy **MarkSoft**. *Nie tylko sprowadziła ona tę grę do Polski, ale też przetłumaczyła ją na język polski, co na pewno zwiększy grono odbiorców.*

W grze naszym zadaniem jest poderwać ładną dziewczynę i pójść z nią do łóżka. Możemy tu stosować różne sztuczki, jak serwowanie drinków, ciekawa rozmowa itp.

Trochę wiadomości technicznych: gra została wydana w dwóch wersjach (ECS i AGA) i znajduje się na dwóch dyskach. Obrazki wyświetlane są w kiepskim trybie HAM, co powoduje brzydkie rozmycia w niektórych miejscach. Gra łatwo instaluje się na twardym dysku. Muzyka jest taka sobie (znany i często wykorzystywany moduł *Miami Vice Theme*, a po nastawieniu muzyki w pokoju, także 3 inne, znane kawałki). Interfejs obsługi jest bardzo przyjazny, można powiedzieć – intuicyjny.

Gra ma niestety kilka wad, które mimo tego, że poważne nie są, mogą przeszkadzać. Pierwsza z nich, to czas, w jakim się grę kończy — mnie za pierwszym razem zajęło to około 10 minut. Trochę to za mało, jak na program, za który ktoś wydał 28 zł i chciałby się nim nacie-



szyć choćby jeden dzień. Ponadto w grze prawie nie można się zaciąć (tylko gdy nie weźmiemy z łazienki prezerwatywy, gry nie da się ukończyć). Trochę osłabia to ogólne wrażenie całości. Jeśli mimo wszystko ktoś nie może sobie poradzić, poniżej znajdzie pełne rozwiązanie.

Najpierw usiądź na fotelu obok stolika, po lewej stronie i zaproponuj drinka. Z menu, które pojawi się w prawym dolnym rogu ekranu, wybierz szampana, a gdy kelner go przyniesie, weź butelkę z kubełka z lodem i nalej szampana do kieliszków (na lewo od kubełeczka). Następnie odłóż butelkę na miejsce i wypij napój. Gdy będziesz zmuszony iść do łazienki, umyj się, z dystrybutora weź prezerwatywę i wracaj do Vidy. Gdy będziecie już u Ciebie, zaproponuj aby dziewczyna usiadła na kanapie i powtórnie poczęstuj ją szampanem (pamiętaj, że najpierw nalewamy damie, a potem sobie). Następnie nastaw odpowiednią muzykę i zrób kawę. Gdy wrócisz, porozmawiaj z dziewczyną — gdy Vida dowie się, że jesteś fotografem, zechce abyś pstryknął jej kilka zdjęć. W czasie fotografowania zdejmuj kolejne części garderoby swojej znajomej, co doprowadzi do osiągnięcia celu gry i szczęśliwego zakończenia.

To by było wszystko, życzę udanych podbojów miłosnych:

■ **Baron Jack (Jacek Pietruszczak)**

TYTUŁ	DATE GIRLS - VIDA X
PRODUCENT	MARKSOFT
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	PRZYGODOWA (?)
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS/AGA
CENA	28,00 zł



ZA RĄCZKĘ

część 4

Dungeon Master 2

No cóż, nadeszła chwila, która raduje serce każdego rolplejowca: w dzisiejszym odcinku dojdziemy do pointy całej sprawy, czyli rozwalenia Wielkiego Złego Pana (hurrraaa!!! — przyp. RB). Jak zapewne pamiętacie w ostatniej części solucji, nasz rajd zakończyliśmy na 1 piętrze przy drabinie 2P — nadeszła pora, by ruszyć w dalszą drogę...

Po wdrapaniu się na drabinę znajdujemy się na drugim piętrze zamku (mapa „Poziom 2" koło drabiny 1P). W największej komnacie, usianej wielkimi betonowymi filarami, kręcą się kolejni, nie lubiący nas, antypatyczni panowie...

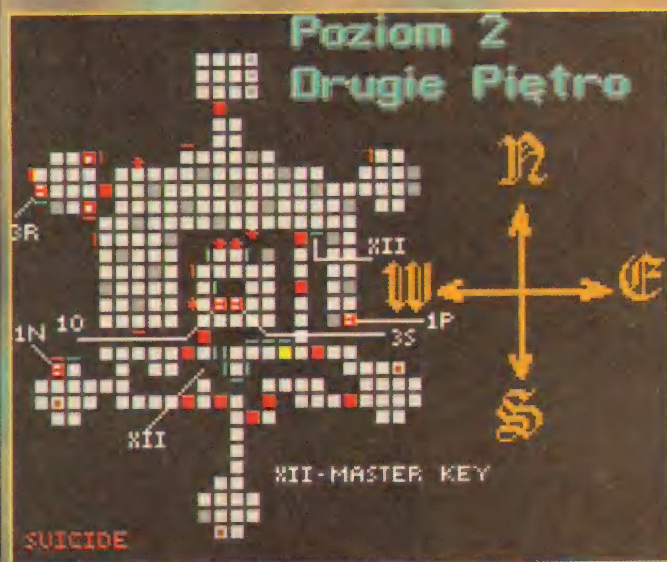
Wrogowie:

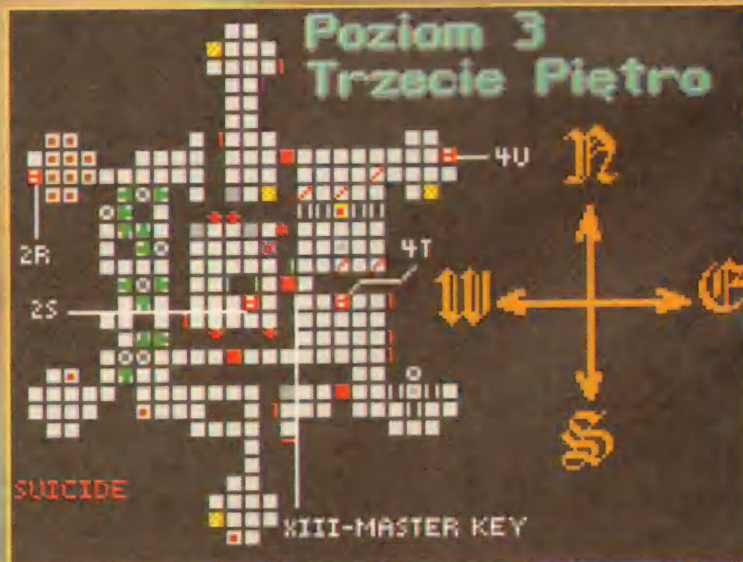
Wężoidy — mogą atakować zarówno w „full contact", jak również i z dystansu (strzelają Slayer Arrow). Walczymy z nimi bronią wszelkiego typu (dość skuteczne są ogniste kule o odpowiedniej tzn. największej mocy). Jeśli nasi herosi posiadają zbroje, wężoidy nie są zbytnio niebezpieczne, chyba że atakują większymi grupami.

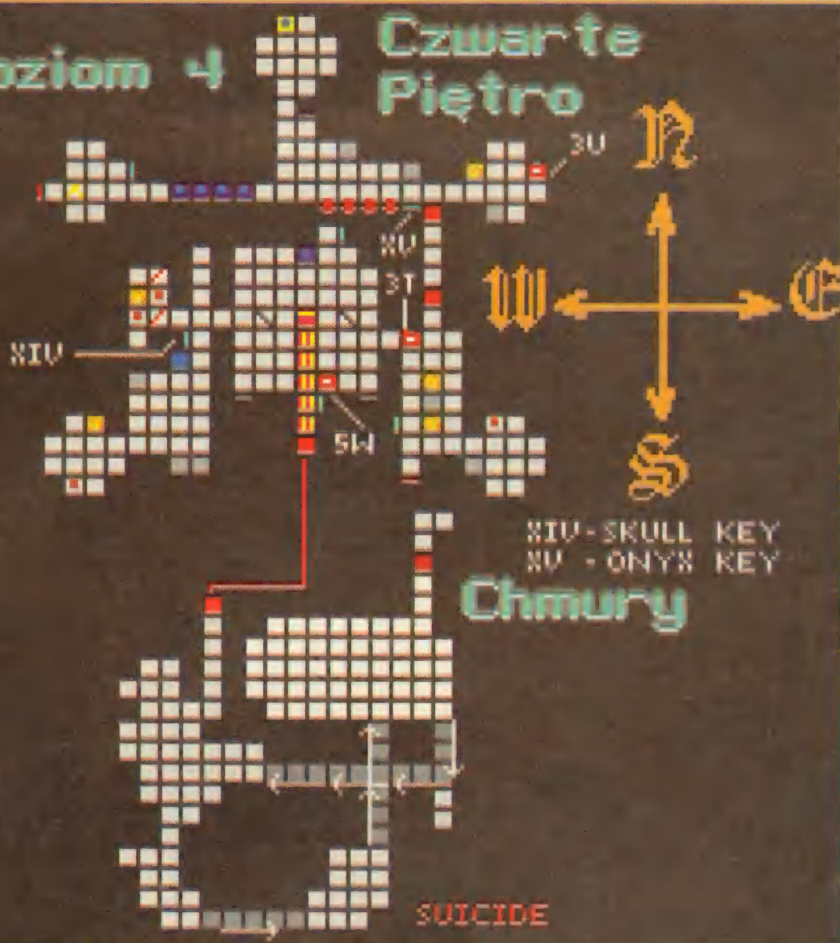
Niebezpieczeństwo: 4, Wytrzymałość: 5

W urządzeniu znajdującym się w centralnej części sali należy umieścić koło zębate (można je znaleźć w PD części komnaty w niszy). Po sali lata również... skrzynia (tak, tak, wszystko ze mną w porządku — taka niewielka, ze skrzydełkami...). Chyba łatwo się domyślić, że posiada ona jakąś ciekawą zawartość, skoro scenarzysta umieścił ją w tak widocznym miejscu... Skrzynię należy potraktować, jak każdego wroga, gdy spadnie na ziemię możemy trochę pogrzebać w jej wnętrzu — powinniśmy tam znaleźć: Vacuum Fuse, Stormring oraz magiczne pudełko. Z Vacuum Fuse udajemy się do urządzenia mieszczącego się w PN części sali. Po włożeniu go do mechanizmu, uzyskamy dostęp do komnaty położonej w PN-ZACH części tego poziomu. W niszy leży klucz Master, a za iluzjami znajdują się nagolenniki i tarcza RA-SAR. Mając klucz Master, kierujemy się do pierwszego dostępnego nam zamka oznaczonego jako XII. Po otworzeniu drzwi nie należy zapomnieć o zabraniu klucza (w dalszej części gry przyda się jeszcze). W pewnym momencie dojdziemy do korytarza z wieloma dźwigniami: należy je wszystkie (począwszy od końca korytarza) przesunąć najpierw w dół, a potem do góry. W oznaczonym miejscu można znaleźć Scout Map. Przesuwanie dźwigni spowodowało, że w małej komnacie, znajdującej się w PD-ZACH części levelu, możemy opuścić drabinę 1N prowadzącą na poziom 1. Teraz krętymi korytarzykami udajemy się do centralnej części tego poziomu. Musimy umieścić kolejne Vacuum Fuse w urządzeniu (jeśli go nie posiadasz musisz wrócić i zakupić je w sklepie: patrz poprzednie części solucji). Można już uruchomić pompy za pomocą dźwigni. Drabinę 1O należy opuścić (droga na poziom 1) — drabina 3S jest na razie niedostępna. W niszy można odnaleźć Cross Key (nie należy zapomnieć w zabraniu Master Key). Udajemy się w kierunku drabiny 3R — za jej pomocą dostajemy się na poziom 3 (mapa 3 — „Poziom trzeci").

Już w pierwszej komnacie tego levelu natykamy się na „schody" — dalszą drogę blokują nam rzędy stołów. Problem można rozwiązać na dwa sposoby: metodą „intelektualną", umiejętnie przesuwając meble na puste pola lub metodą „faszyści na fali" rozwalając wszystko w drobne wióry za pomocą mieczy oraz czarów. Gdy usuniemy ten problem, w nagrodę wpadamy w kolejne tarapaty. Czeka nas – moim zdaniem – jeden z trudniejszych testów z cyklu „małpia zręczność Twoim najlepszym przyjacielem". Naszym zadaniem jest przemieszczenie się do PD części levelu — droga prowadzi przez ruchome bale, spychające nas do dziur prowadzących na niższe poziomy. No cóż, najlepiej wyczarować pole szybkości i zachowywać się tak, jak ja z Jagdem, gdy nie mogliśmy znaleźć drzwi do pewnego sklepu: poczekać i obserwować. Gdy wyczujemy „o co chodzi", możemy przystąpić do wykonania sztuczki na miarę wysokiej klasy prestidigitatora. Udajemy się do sali z drabiną 4T, która na razie jest niedostępna (to tak, jak niektóre kobiety he, he — ale nam nic nie może się oprzeć — to tylko kwestia czasu). W sali tej działają ruchome pola teleportujące, przerzucające do sąsiedniej komnaty, jednak my możemy swobodnie poruszać się po niej, dzięki użyciu Scout Map (numer z wysyłaniem „zwiadowcy"). Kierujemy się do płyty otoczonej otworami. Trzeba umieścić nad nią np. kolczaka defensywnego i rzucić w jego kierunku jakiś przedmiot. Zapadnie powinny zamknąć się, a drzwi do małej salki na ZACH od naszej pozycji staną otworem. W salce, w niszach, znajdziemy miecz Fury oraz napierśnik i nagolenniki Fire. Po oczyszczeniu tej części komnat ze wszelkich dóbr ruszamy w kierunku sali z drabiną 2S. Opuszczamy ją dźwignią — w wypadku gdyby coś nie grało z pompami, możemy wrócić nią na poprzedni poziom i zorientować się w sytuacji. Jeśli wszystko jest OK, przekręcamy koła przy rurach (PD i PN część komnaty). Jeśli interesujecie się kolekcjonowaniem broni — pod metalową płytą znajduje się przycisk, którego naciśnięcie spowoduje pojawienie się w niszy Techmace. Gdy załatwimy tu wszystkie sprawy, możemy ruszyć do sali z lustrami. Za ich pomocą oraz przy udziale 3 przełączników i płyty wystrzeliwującej kule ogniste, trzeba naprowadzić jeden pocisk na pole ogniowe (a co! — McGyver rUlez!!). Gdy tego dokonamy, możemy pomyszkować trochę w sali na ZACH. Drzwi należy otworzyć sobie metodą a la Gołota (czytaj: siłowo, a nie krzycząc: „Pochodzę z kraju „Czyściory", kiełbasy, Wałęsy, Papieża i Szopena"). W niszach oraz za gobelinem możemy odnaleźć części zbroi Fire. Kierujemy się do drabiny 4U, którą możemy wskoczyć na wyższy poziom (mapa 4 — „Czwarte piętro"). Na tym poziomie najpierw kierujemy się w stronę generatorów prądu. No cóż, nie ukrywam, że trzeba się przez nie









ZA RĄCZKĘ

1. Spadnięcie z chmury.
2. Atak magiczny.
3. Atak fizyczny Dragotha.

Zacznijmy od punktu pierwszego. Spaść z chmury możemy tylko na dwa sposoby: przy pokonywaniu jej ruchomych fragmentów oraz pod wpływem ataków magicznych Dragotha. O ile pierwszej niespodzianki nie da się raczej uniknąć (jestem pewien, że nikt nie dojdzie za pierwszym podejściem do delikwenta), to drugiego można uniknąć stosując klasyczne metody walki (opisywane przeze mnie w RPG w odcinku z *Isharami*). Trzeba wystrzegać się spadnięcia we wszystkich innych częściach chmury niż ruchome — jeśli spadniemy przechodząc przez nie, zostaniemy cofnięci do komnaty przed chmurami, w innym przypadku spadniemy o np. 2 lub nawet 3 levele niżej.

Punkt Drugi. Zanim dojdziemy do Dragotha ten zdoła wyczarować kilka Minionów ofensywnych, które mogą stać się średnią przyjemnością w połączeniu z przechodzeniem po ruchomej chmurze. Aby przynajmniej złagodzić ich atak, należy wyczarować spore grupy Minionów defensywnych. Gdy już dotrzemy do Dragotha na odległość kilku pól, ten zademonstruje nam wyższą szkołę czarów: od chmur trujących, poprzez błyskawice, a skończywszy na najgroźniejszym — telekinezie. Kolega Niesympatyczny czaruje ze zdumiewającą częstotliwością. Szczególnie należy uważać na czar telekineza, którym Dragoth będzie próbował nas zepchnąć z chmury.

Punkt Trzeci. Atak fizyczny Dragotha to w zasadzie nic specjalnego, przyjmując duży stopień zaawansowania bitewnego oraz ogromne doświadczenia naszych bohaterów. Dragoth nie uderza silniej niż np. Potwór z Podziemi, ale cały czas próbuje zagonić nas nad krawędź chmury, aby później, za pomocą np. telekinezy, zepchnąć z niej naszą brygadę.

jakoś przebić — błąd w sztuce grozi spopieleniem całej drużyny. Zasada przechodzenia przez tę przeszkodę jest taka sama, jak przy przechodzeniu przez „spychające bale"... Gdy przedostaniemy się na drugą stronę, możemy od razu wyłączyć generatory za pomocą dźwigni znajdującej się na ścianie. W niszy leżą klucze Skull i Onyx. Jeśli podniesiemy jeden z nich, nie dzieje się nic, jeśli weźmiemy drugi, uruchamia się wir, nie pozwalający ruszyć się z miejsca. Aby go wyłączyć, musimy rzucić jeden z kluczy do niszy. Jako że na razie Skull nie będzie nam potrzebny rzucamy go do niszy — wir wyłączy się, a my będziemy mogli iść dalej (jeśli nie uda się to za pierwszym razem, musimy dać krok w kierunku rzuconego klucza abyśmy mogli go podnieść). Kluczem otwieramy zamek XV — udajemy się do drabiny 3T, którą możemy opuścić. Należy wrócić do niszy z „wirem" zabrać stamtąd klucz Skull, a rzucić Onyx. Musimy dostać się teraz do zamka XIV. Jako że drzwi przy zamku XV są zamknięte, do tej części podziemi musimy dostać się przez zejście drabiną 3U na niższy poziom, a będąc na nim, korzystając z drabiny 4T, dostać się na poziom 4. Dostajemy się do zamka XIV i pakujemy do niego Skull Key — uruchomi się pole teleportujące nas do małej komnaty obok. Należy z niego korzystać. Niestety, po przeteleportowaniu znajdujemy się w dość niewygodnej pozycji — między płomieniami, a lustrem. Aby ruszyć z miejsca, trzeba zniszczyć stół, strzelając ognistymi kulami w lustro i odblokowując tym samym przejście. Znajdujące się tu lustra należy przesunąć do sąsiedniej sali. Hmmm, nie da się ukryć, że przez ostatnie parę etapów nic tylko MYŚLELIŚMY. Warto by więc trochę pokwasić — w tym celu należy udać się drabiną 5W na najwyższy (5) poziom. Nie ma tu żadnych atrakcji, poza bandą wężoidów oraz nietoperzy, jednakże warto sobie trochę potrenować przed ostateczną walką, którą już niedługo będzie nam dane przeżyć (???). Gdy już się trochę rozerwiemy, możemy przystąpić do działań zasadniczych. Lustra należy ustawić w miejscach oznaczonych na mapie, w taki sposób, by kierowały wystrzeliwane kule ogniste na kamień energetyczny. Po ustawieniu luster można przesunąć dźwignię, które wystrzelą ogniste kule. Od tego momentu trzeba będzie działać bardzo energicznie: trzeba wrócić na poziom 0 do drabiny 1H – znajduje się przy niej palenisko, do którego należy wrzucić kilka węgielków. Gdy buchnie płomień na poziomie 1 (wejście przez drabinę 1H), w centralnej komnacie trzeba uruchomić koło. Gdy wykonamy wszystkie czynności, możemy wrócić na czwarte piętro — wrota prowadzące do naszego przeznaczenia powinny być otwarte. Czeka nas ostatni pojedynek w chmurach.

Ostateczna Walka

Końcowy fragment gry jest naszpikowany elementami zręcznościowymi aż do bólu. Podczas bitwy grożą nam następujące niebezpieczeństwa:



Jak Walczyć z Dragothem

Przede wszystkim należy stosować podstawową zasadę ciągłego poruszania się. Jest to jedyny sposób, aby „zebrać" jak najmniej ciosów. Atakować można tylko bronią konwencjonalną. Czary na niewiele się tu zdadzą, gdyż nasz adwersarz potrafi je odrzucać. Jedynym czarem, jakiego warto użyć, są tarcze ochronne wszelkiego typu lub Miniony Ofensywne/Defensywne. Nie polecam stosowania w walce tarcz konwencjonalnych — są one niezbyt wygodne i efektywne w użyciu. Lepiej grzmocić delikwenta dwoma toporami lub mieczami naraz niż kombinować, jak ochronić się przed rzuconą właśnie kulą ognistą. Również nie warto korzystać z napojów uzdrawiających podczas walki — ich wypicie może zabrać kilka chwil, podczas których na pewno otrzymamy potężne lanie od Dragotha oraz stworzonych przez niego Minionów. Najlepszym wyjściem jest skoczenie z chmury w jej ruchomym miejscu (ruchome „kładki" zaznaczone na mapie ciemnoszarym kolorem), co spowoduje, że przeniesiemy się do komnaty przed chmurą, gdzie można zupełnie spokojnie i bezpiecznie wyleczyć wszystkie rany.

Nie będę opowiadał, jak wygląda zakończenie gry — przyznaję natomiast, że trochę mnie zaskoczyło. Co tu dużo gadać, najlepiej będzie, gdy zobaczycie to na własne oczy. Taaak, to by było na tyle... No, cóż w tym momencie pokazuje się ładny napis THE DOORS... uhmmm... sorry, THE END ma się rozumieć!

cdn(ie)n(astąpi), co obiecuje
SUICIDE — regular Pub User.



Dziś kolejna, czwarta część przygód dzielnego Cho

The Speris Legacy

cz. 4

THE TUNNEL NETWORK

„Cóż za dziwne miejsce" — pomyślał Cho, gdy znalazł się w ponuro wyglądającym tunelu, w niczym nie przypominającym wesołej i tętniącej życiem krainy Speris. Na początek skierował się w lewo i na dół. Gdy przechodził pod czymś, co przypominało mostek, po prawej stronie dostrzegł ukryte przejście. Skorzystał z niego i znalazł się w komnacie, w której znalazł klucz w kształcie gwiazdy. Ucieszony opuścił pomieszczenie i kontynuował swą wędrówkę na dół. Po lewej stronie, w kolejnej skrzynce, znalazł drugi dziwny klucz — tym razem przypominający wyglądem diament. Zabrał go i poszedł w prawo. Spotkał mędrca Tuskusa, który nie miał dla niego najlepszych wieści. Okazało się bowiem, iż za 9 minut i 59 sekund miała wybuchnąć bomba, która znajdowała się koło reaktora. Nie było więc czasu na pogawędki. Cho poszedł na dół i wszedł do napotkanego domu. W środku wylegiwał się znajomy kotek, który za kolejne 10 gemów oferował podpowiedź. Oprócz kotka, w skrzyni leżał następny dziwaczny klucz — w kształcie koła. Po zebraniu przedmiotu chłopak wyszedł z budynku, a po chwili napotkał chodzące w kółko roboty. Były chyba nieco uszkodzone, więc nasz podróżnik nie wdawał się z nimi w dłuższe pogawędki i poszedł na dół. Tam, w skrzyni, znalazł kolejny, trójkątny klucz. Skierował się w prawo — była tam elektryczna bariera. Chociaż Cho nigdy nie miał zapędów sadystycznych, tym razem nie miał innego wyjścia — wepchnął otumanionego robota na barierę. Krótkie spięcie załatwiło zarówno przeszkodę, jak i biednego mechanoida. Wędrując dalej mały morderca dotarł do zamkniętych drzwi. Użył więc klucza w kształcie trójkąta i przełączył guzik. Wrócił do domu z kotkiem i skierował się w prawo. Po drodze, używając bomb, dostał się do pomieszczenia z reaktorem i wielką tykającą niespodzianką. Widok był na tyle przerażający, że mimo całej swojej odwagi Cho wypadł z pomieszczenia z prędkością zbliżoną do prędkości malucha z żaglem jadącego z górki. Popędził w prawo i dostrzegł drzwi, do których pasował klucz-diament. W pomieszczeniu był kolejny przełącznik. Po wyjściu z komnaty, nieco już uspokojony Cho kontynuował swą wędrówkę w prawo. Dotarł do jeszcze jednych drzwi. Dały się otworzyć okrągłym kluczem. Jak łatwo się domyślić, za nimi znajdował się następny pstryczek, który należało przełączyć. Wracając Cho rozwalił (używając rękawicy siły) zamurowane drzwi (niedaleko złotego robota). W zamurowanym pomieszczeniu uwięziony był Dythan. Nasz wędrownik wykorzystał wreszcie potężne nożyce i uwolnił więźnia. Porozmawiał z nieszczęśnikiem, który wskazał drogę do siedziby Gallusa. Podarował też swojemu wybawcy magiczny eliksir wzrostu. Cho grzecznie podziękował, szurnął nóżką i wrócił do domku z kotem. Tym razem poszedł na dół, a tam skorzystał z teleportu.

Napotkane drzwi otworzył za pomocą klucza w kształcie gwiazdy. Ze skrzyni wydobył tabletki nasenne, oczywiście nie zapomniał przełączyć przełącznika. 'Czas płynie szybko, bomba zaraz wybuchnie!' uświadomił sobie nasz bohater i pomimo strachu udał się ponownie do pomieszczenia z bombą. 'Raz kozie śmierć!' — z tym okrzykiem na ustach rzucił się na ładunek i przełamując paniczny strach schował go do plecaka. Cho opuścił pomieszczenie, cały drżąc jak w febrze. Jego odwaga skończyła się bowiem po jakiś czterech sekundach. Gdy zobaczył przechodzącego w pobliżu złotego robota, podbiegł do niego i ze słowami 'Kto zamawiał pizzę?' wręczył mu pakunek z bombą. Jak się okazało, robot był bardziej kompetentny w rozbrajaniu wszelkich ładunków wybuchowych niż Cho i jednym ruchem unieszkodliwił bombę. „Hmm, a więc wystarczyło przycisnąć ten mały guziczek z napisem Off!" pomyślał zawstydzony Cho i popędził w stronę teleportu. Użył go i poszedł na dół. Idąc jedyną drogą, dotarł do domku strażników. Chociaż to zabronione, porozmawiał z wojakiem stojącym na warcie, a następnie wszedł do budynku i dał tabletki nasenne leżącemu w łóżku zmiennikowi. Pokręcił się trochę po okolicy i wrócił do nie strzeżonego już przejścia.



OGRODY O'TALIA

Po wyjściu z sieci dziwnych korytarzy, Cho znalazł się w pięknym ogrodzie. Poszedł prosto przed siebie i ujrzał małą łodygę. Korzystając z cudownego eliksiru wzrostu dokonał tego, czego natura dokonuje w ciągu kilku miesięcy (chyba że nastąpi mały wyciek radioaktywny w Czarnobylu). Po łodydze wspiął się na górę. Poszedł prosto i spotkał Tanyo. Miała kłopot z zaopatrzeniem swojego domu w wodę, gdyż jakiś bóbr zrobił niewielką tamę. Obiecując pomoc w tym temacie, Cho zwiedził okolice chatki i skopał grządkę (za domkiem). Wykopał strzęp czerwonego ubrania. Ze sznurka przed domkiem zdjął suszący się niebieski łaszek. Poszedł dalej do góry i za szklarnią porozmawiał z ogrodnikiem koszącym trawnik. Pokręcił się trochę po okolicy czekając, aż ogrodnik zdrzemnie się na ławce przed szklarnią. Gdy gość odpoczywał, nasz wędrownik 'pożyczył' sobie od niego zielony ciuch. Wrócił pod domek dziewczyny i porozmawiał z bobrem. Uparty zwierzak nie chciał usunąć swojej budowli. Nie przejmując się zbytnio słowami bobra, Cho poszedł w lewo i do góry. Dotarł do studni, przy której leżały trzy kamienie. Na każdym z nich była wyryta inna litera: R, G i B. Nasz błyskotliwy chłopak od razu zajarzył, o co chodzi w tej zagadce: na kamieniu z literą R użył czerwonego ubrania (red), na kamieniu z literą G — zielonego (green), na ostatnim — niebieskiego (blue). Z wiaderka znajdującego się w studni wyciągnął szczeniaczka. Poszedł w lewo i na dół. Tam natknął się na magika-amatora, który ćwiczył jakieś triki w swym magicznym kręgu. W jego obecności Cho użył płaszcza niewidzialności. Gdy magik zobaczył taką sztuczkę, jego szczęka tak mocno stuknęła o glebę, że miejscowy protetyk miał kolejnego klienta. Sztukmistrz zamienił się: za płaszcz, dał czar unoszenia. Cho skierował się w górę i użył czaru na uwięzionym mnichu (ale jazda!). Porozmawiał z duchownym i wyszedł ze świątyni. Po pewnym czasie wrócił do kościoła i w skrzyni znalazł karmel. Wziął go i wrócił pod domek Tanyo. Tam przekupił bobra karmelem i ponownie porozmawiał z dziewczyną. Ta z wdzięczności podarowała przystojnemu chłopcu osełkę. Cho zaniósł ją ogrodnikowi. Pokręcił się trochę w pobliżu i wrócił na skoszony trawnik — znalazł tam zielony klucz. Ucieszony chłopak postanowił jeszcze zwiedzić szklarnię (tę po prawej). Opłacało się, gdyż znajdował się w niej mały pstryczek, który należało przełączyć. Po wyjściu z oszklonego budynku Cho poszedł za świątynię. Tam skorzystał z teleportu i znalazł się przy wyjściu z tego pięknego ogrodu...



CDN

Artur 'R2D2' Frankowski



TYTUŁ	**THE SPERIS LEGACY**
PRODUCENT	**TEAM 17'95**
DYSTRYBUTOR	**MARKSOFT** tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	**PRZYGODOWA**
DYSKI	**4**
HD	**TAK**
WYMAGANIA	**AGA/CD32**
CENA	**AGA: 89,06 zł CD32: 98,82 zł**



Teenagent

Po miesięcznej przerwie kontynuujemy proces wcielania się w bohatera przygodówki.

Jako że oglądałem wszystkie części *Rambo*, wiedziałem co robią z takim fantem chłopcy w panterkach, z wyrazem twarzy makaka — oczywiście połączyłem sznurek z granatem, a cały mechanizm umocowałem przy szufladzie biurka znajdującego się w klitce kapitana. W biurku zrobiła się mała dziurka, dzięki której wyciągnąłem z uszkodzonego mebla jakieś odurzające prochy (teraz już wiem, dlaczego wszystkie żołdaki wyglądają przed kamerami, jak uderzone ciężkimi przedmiotami). Poszedłem do kantyny, w której uwolniłem stół od ciężaru okruszków. Połączyłem je z prochami — wyszła niezła mieszaninka. Teraz poszedłem do dołka z błotem. Ujrzałem ptaka siedzącego na palu. Jako że zawsze lubiłem zwierzątka, zapragnąłem go złapać. Ale jak... Należałoby go czymś chwilowo obezwładnić. Gdybym tak miał kielonka „Stołecznej"... Ale, ale, mam przecież moją wybuchową mieszankę. Poczęstowałem nią pana fruwającego — ten zgodnie z przewidywaniami zesztywniał — (hmm...) złapanego ptaka wsadziłem do moich przepastnych spodni. Teraz wdrapałem się po palu na linkę. Będąc w słabej formie fizycznej, spadłem w błoto — nie wychodząc z niego napełniłem sobie kubek brązową paćką. Wróciłem do kantyny. Ptaka umieściłem na antenie radiowej, co wyraźnie nie spodobało się barmanowi. Zaczął on wypędzać zwierza ze swojego przybytku: w tym czasie podmieniłem kubki. Namówiłem barmana na „kawkę", po której nieszczęśnik szybko zwalił się na podłogę. Teraz mogłem wejść do wcześniej niedostępnego pomieszczenia za drzwiami. Okazało się, że jest tam mała spiżarenka z mnóstwem beczek. W jednej z nich była dziurka, z której mrugało jakieś ślepko. Włożyłem w nią palca... O kurcze, to mój kapitan! Ooo, więc zdałem testy!

Potwierdziła to nawet Wielce Ważna Osobistość z RGB, która od razu dała mi poważniejszą misję. Niejaki Ciągwa Jan, jeden z nowobogackich, w dość dziwnie szybki sposób pomnaża swój majątek, na dodatek skupując ogromne ilości saletry na światowych rynkach. RGB zażądało ode mnie, abym zbadał co złośliwego knuje ten paskudny typek.

Swoje zadanie rozpocząłem od zinwigilowania środowiska autochtonów. Przy pierwszym domku jakiś dzieciak udawał, że jest Michaelem Jordanem. Niestety — wspólną ich cechą był tylko mało inteligenty wyraz twarzy przy rzutach „osobistych". Koleś był po prostu za niski i nie mógł dorzucić do kosza. Jako że mam naturę Foresta Gumpa, postanowiłem mu pomóc. Otworzyłem drzwiczki stojącego obok samochodu. W środku znalazłem grzebień (nie omieszkałem sobie go pożyczyć) oraz dźwigienkę, której użycie spowodowało otworzenie bagażnika. W środku znajdowała się skrzynka z narzędziami, z wnętrza której wyciągnąłem klucz francuski (wiadomo kogo spotkam?) oraz podnośnik. Teraz za pomocą klucza francuskiego obniżyłem małemu obręcz kosza. Dzieciak tak się ucieszył z trafienia do kosza, że od razu poleciał do dziadka, który w nagrodę zabrał go do ZOO (a co — niech mały wie, że małpy można zobaczyć nie tylko w „Wiadomościach"!). No tak, dziadka nie ma, chatka pusta, więc warto by w niej trochę pomyszkować! Ze środka zabrałem: strzelbę, chustkę oraz wiatraczek na baterie. Wybrałem się na pole. Po strachu na wróble grasowały wrony. Co one sobie kurde myślą — wykorzystywać bezbronnego! Tak jak stałem, chwyciłem za dwururkę i wypaliłem w kierunku ptaszysk. Gdy odleciały, wywłaszczyłem stracha z maski i płetw, z których wykombinowałem sobie strój płetwonurka. Jest lato, ciepło, ja mam odpowiednie przybory, więc warto by się trochę pomoczyć. Skoczyłem do pobliskiego jeziorka. Tam w lewym dolnym rogu spostrzegłem starą kotwicę. Kurczę, ale ona jest fajna — muszę ją mieć!!! Wskoczyłem ponownie do mego ukochanego akwenu wodnego i od razu skierowałem się do dna (bez podtekstów) — musiałem się śpieszyć, gdyż mogłoby mi nie wystarczyć powietrza. Gdy pływanie mnie znudziło, postanowiłem kontynuować inwigilację obszaru wioski. Koło drugiego domku spostrzegłem wiszącą na sznurku bieliznę. Osuszyłem ją wiatraczkiem i postanowiłem sprawdzić do kogo ona należy. W domku mieszkała jakaś babunia oraz (achtung!!!) Ania. Bielizna nie należała, niestety, do Ani. Po chwili babunia wyskoczyła, żeby zebrać osuszone łaszki. Ja znów poczułem rządzę posiadania... popatrzyłem na Anię... i wyskoczyłem na dwór po sznurek na bieliznę, który od samego początku zwrócił moją uwagę. Sznurek połączyłem z kotwicą. Poszedłem do strażnika posiadłości Ciągwy Jana. Chciałem go trochę powkurzać, ale ten na odczepnego dał mi jakieś paskudne ciastko. Na dodatek rzucił zużyte opakowanie na ziemię. Jako że kiedyś należałem do LOP-u, od razu je podniosłem i schowałem do kieszeni. Poszedłem do leśniczówki. Przed wejściem ujrzałem biegającą po drzewie wiewiórę. Zacząłem ją drażnić — ta najwyraźniej przejęła się tym, co jej mówiłem, bo rzuciła we mnie orzechem, który wylądował gdzieś w gęstej trawie. Chwilowo nie mogłem go odnaleźć, więc ruszyłem do leśniczówki. W środku znalazłem interesujące przedmioty, które od razu schowałem do moich przepastnych spodni: piłę łańcuchową (wiadomo kogo spotkam!?) oraz resztki spleśniałego sera (kredens, prawy róg półki). Pomyślałem o Ani.... Ach te dziewczyny... Zaraz, zaraz, mógłbym zrobić jej przyjemność, wręczając np. ciasteczko w kształcie serca! Posiadane ciacho przepchnąłem przez otwór w kształcie serca — po opakowaniu go w celafon, całość wyglądała prawie jak krakowskie pierniczki. Z wywieszonym jęzorem poleciałem do Ani i wręczyłem jej mój półprodukt. W zamian dała mi.... wstążkę!!! Wkurzony takim obrotem sprawy wyleciałem na pole, aby trochę ochłonąć. Echh... gdyby tu były tylko jakieś brony — już ja bym to pole przerobił na grządki. Zobaczyłem jakiegoś kuraka, który bezczelnie maszerował pod moim nosem. Sprzedałem mu solidnego kopa — kurak zgubił pióro, które natychmiast podniosłem. Gdy się nieco uspokoiłem, obejrzałem teren. Znów poczułem rządzę posiadania — wziąłem sobie: grabie, sierp, a w jednym ze stogów siana znalazłem igłę (kurczę, człowiek jak się wkurzy, jest zdolny robić wielkie rzeczy!). Po polu zasuwała mała myszka — „Jej, ale to śmieszny zwierz" - pomyślałem - „muszę go mieć!". Zatkałem dziurę do norki chustką i dałem głupiutkiej sera. Ta uciekając do domku złapała się w pułapkę. Zaryzykowałem i szybko wrzuciłem chustkę z zawartością do moich przepastnych spodni. Gdy znudziło mi się oglądanie pola, wpadłem na pomysł, jak odnaleźć orzech zgubiony w trawie przed leśniczówką. Udałem się tam i za pomocą wstążki zatkałem szczerby w grabiach. Teraz przeczesałem trawkę i „wuala"! Orzech wylądował w mojej kieszeni! Jako że jestem dzieckiem pokolenia coca-coli oraz bananów i szybko się nudzę rzeczywistością, tak i teraz po krótkiej chwili znudziło mi się czesanie trawnika jakiegoś Pana Leśniczego. Postanowiłem bliżej zbadać rezydencję Ciągwy Jana. Ufff... to kawał całkiem niezłej chaty!!! Obszedłem ją dookoła — gdy wychodziłem zza tzw. winkla spostrzegłem, że strażnik przyssał się do butelki i tak ordynarnie, bez żadnych oporów, pociąga sobie podczas pracy jakiś napój wyskokowy. To, skubaniec! Nie słyszał nigdy o zgubnych skutkach picia! Wrzasnąłem na niego — ten tak się przeląkł, że upuścił flaszkę na ziemię. Od razu ją podniosłem, bo mogłaby się rozlać i skazić te przepięknie zalesione okolice.





■ Tajnos Agentos SUICIDE&JAGD52

TYTUŁ	TEENAGENT
PRODUCENT	UNION SYSTEMS'96
DYSTRYBUTOR	METROPOLIS tel. (0-76) 47-85-31
GATUNEK	PRZYGODÓWKA
DYSKI	6
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS/AGA/CD32
CENA	Tel.



ZA RĄCZKĘ



Legends cz.3

Ostatnio dzielny asystent Billy stał się pełnoprawnym wojownikiem i uwolniwszy Indian od zła, podążył stawić czoła kolejnemu wyzwaniu...

Egipt... Faraon, mumie i skarabeusze — pomyślał Billy wylądowawszy na ziemi. No, właściwie nie Billy, a jego egipskie wcielenie — chłopak imieniem Resi. Szybko rozejrzał się dookoła i pierwsze, co rzuciło mu się w oczy, to cztery olbrzymie piramidy i jakiś stwór zawinięty w bandaże, wyraźnie kierujący się w jego stronę. Na stwora nie było na razie rady — cóż nie każdy Egipcjanin nosi przy sobie Kałasza czy inne takie magiczne sprzęty. Szybka ucieczka za róg najbliższej piramidy uratowała go od szybkiego unicestwienia. Nagle poczuł, że ktoś za nim stoi — szybki unik i oto zobaczył całkiem normalnego Egipcjanina, który był bardzo rozmowny i widocznie zorientował się w sytuacji, ponieważ zapoznał Resiego z problemem miasta.

Cztery wielkie i złe (a jakże!) Mumie kontrolowały cały kraj i wywoływały wiele zła. Każda z nich przebywała w swojej siedzibie, zamknięta w piramidzie za kolorową bramą. Resi będzie musiał je zlikwidować (ooo, a to coś nowego...) i przywrócić spokój w tej czasoprzestrzeni. Jednak musi pamiętać, że do bram potrzebne są klucze, które znaleźć można, kolejno odwiedzając wszystkie piramidy. Tak pocieszony, ruszył nasz bohater do wejścia pierwszej piramidy, wziąwszy po drodze coś na kształt bilardowej kuli, która w razie potrzeby idealnie mogła służyć jako broń. Pierwsza piramida była nieco pustawa, prawie żadnych wrogów (Resi spodziewał się całych hord) i miała mnóstwo korytarzy (jak to piramida). Jeden z nich zalany był głęboką wodą, co nie pozwalało Resiemu przedostać się dalej. „Gdybym tak miał magiczne sandały" — pomyślał. Realizując swoje marzenie, pozbierał wszystkie dostępne monety i udał się do sklepu obok. Tam, co dziwne, na jednej z półek zauważył takie małe wiklinowe i w dodatku zaczarowane. Co? No sandały oczywiście. Natychmiast dokonał zakupu (facet zdarł z niego całe 10 srebrników) i czym prędzej wrócił do piramidy. Podążył zatem do korytarza z wodą. Cudowne buty świetnie spełniły swoje zadanie i pozwoliły naszemu przyjacielowi na dotarcie do pierwszej Mumii, która ugodzona śmiertelnie, wypuściła spod zwojów bandaża czerwony klucz. Szczęśliwy Resi, szybko popędził do odpowiedniej piramidy i teraz tam postanowił narobić bałaganu.

Najpierw skierował się na górę i w lewo, podniósł leżący w piasku żeton do gry i dla odmiany, żeby nie poddać się monotonii, poszedł w prawo. Dalej posuwał się tak, jak prowadził go niespecjalnie prosty korytarz, wchodząc przy tym w drzwi i próbując przebyć kolejną wodę. Udało







mu się to i dla uczczenia tego doniosłego wydarzenia skierował się w lewo. Dla poprawienia kondycji lub może dla popisania się przed rekinami przeszedł następny zalany korytarz. Tym razem, wyszedłszy z niego, podążył w prawo, w górę i znalazł siedzibę następnej złej Mumii. Nic nowego, ani niespodziewanego się nie przydarzyło i kolejny stęchły zwój bandaży spowił posadzkę w komnacie. Żółty klucz stał się własnością naszego bohatera. Resti pobiegł z powrotem, zahaczając o wszystkie korytarze, których nie miał przyjemności jeszcze zobaczyć. Minąwszy wejście do wody podążył na górę i tam, w wielkiej sali, potknął się o coś, co na pierwszy rzut oka było kartą członkowską jakiegoś klubu. Klub ten znajdował się w sklepie. Resi, po okazaniu wyżej wymienionej karty, wpuszczony został na zaplecze. Stał tam mały człowieczek, usilnie starający się wyświetlić coś swoim rzutnikiem. Niestety, bezskutecznie. I nic dziwnego, bo nie miał żadnej kliszy... Za jeden żeton nasz bohater pograł sobie troszkę i zadowolony z wygranej poleciał do następnej piramidy. Tam, zgodnie z ostatnimi trendami, ruszył drogą w prawo, w górę, w pierwszą w lewo i dalej aż do schodów. Dalej podążył (ot tak, żeby się nie powtarzać) prosto, w lewo i w pierwszą na dół. Miał chłopak szczęście — spotkał tam gościa, który wyraził przypuszczenie, że sarkofagi można otwierać kluczem. Tylko jakim — normalny nie pasował. Tym sprytnym narzędziem okazała się być czaszka (ta, zebrana wcześniej na dworze, koło trzeciej piramidy) i dzięki niej nasz przyjaciel wkroczył do tajnych komnat. Połaziwszy po korytarzach znalazł niezłą broń — minę. Uznawszy, że tu już nic ciekawego nikt mu nie zaprezentuje, wyszedł i skierował się do rozstajów dróg oraz dalej, na azymut: lewo i w dół (dużo zakrętów). Zmęczony i już prawie zniechęcony, znalazł w końcu srebrną Mumię. Ona też podzieliła los swoich poprzedniczek. Brnąc z powrotem, dotarł do wyjścia z piramidy, ale tak mu się to łażenie spodobało, że minął bramę i pobiegł prosto, aż do wielkiego sarkofagu. Powtórzył trik z czaszką i wczołgał się do tajemnego korytarz. Ten kończył się... na dworze. Co prawda nie dało się stamtąd wydostać, bo mały kawałek ziemi otaczał mocny płot, ale przynajmniej Resi uzyskał nową, najsilniejszą już broń — piorun.

Uradowany, sam nie wiedząc jak, wydostał się na zewnątrz i z mocnym postanowieniem, że nie spocznie, dopóki nie wytępi całej tej bandażowej hołoty, otworzył bramę srebrnej piramidy. W lewym górnym rogu wypełnionej strasznym tałatajstwem sali były schody. Powtarzając znane manewry — od wody w prawo i na górę, znalazł nasz bohater slajd, który mógł pasować do rzutnika. Upewniwszy się, że nigdzie dalej nie da się na razie pójść (najbliższy korytarz był bowiem zakopany), odważny chłopak udał się do sklepu. Niezmiernie uradowany slajdem gość, dał Resiemu ogromny magnes. Na ścianie pomieszczenie widniały wyświetlone trzy cyfry 132. Nasz przyjaciel, wyszedłszy ze sklepu, zobaczył na wierzchołku piramidy szpadel. Hop, siup, czary-mary, bzyk i łopata (jako, że była metalowa) znalazła się w rękach Resiego. Następny cel: znów srebrna piramida. Łopata była chyba magiczna, bo sama oczyściła zawalony korytarz i odsłoniła drzwi zamknięte szyfrowym zamkiem. No to już: 1, 2, 3 - nie działa, 1, 2, 4 — nic..., hej zaraz, a co tam było na tym slajdzie, eee, nie... a może jednak... 1, 3, 2 — no tak! Za drzwiami był krótki korytarzyk, który prowadził do czwartej komnaty.

Z tym zwojem bandaża poszło już trudniej. Bestia była bardzo wytrzymała, ale w końcu i tak zgubiła zęby i monetę do Studni Życzeń. Wychodząc z piramidy, Resi zauważył, że korytarze są dziwnie puste — ani śladu wrogów. Czyżby zło przestało panować nad starożytnym Egiptem?

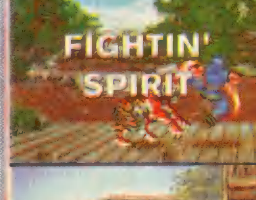
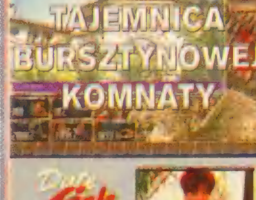
Moneta wrzucona do Studni miała tę właściwość, że zamiast spełnić życzenie naszego bohatera, spowodowała wyłonienie się jakiejś dziwnej rury. No w zasadzie nie zwykłej rury, ale peryskopu łodzi podwodnej profesora, która przybyła, by zabrać Billy'ego do innego wymiaru...

(c.d.n.)

■ Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	LEGENDS
PRODUCENT	MANYK/GUILDHALL'96
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	6
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA/CD32
CENA	61,00 zł

WŁASNE ZDANIE

	Adam „Frey” Barczyński	Kamil Barczyński	Rafał Belke	Tomek „Hires” Filipek	Artur „R2D2” Frankowski	Marcin „Suicide” Marzęcki	Jacek „Baron Jack” Pietruszczak	Romuald „Jagd 52” Wawrzyniak
 TYRAN	Living Daylights	Widzę ciemność, ciemność widzę!	Dobry pomysł, kiepskie wykonanie	A właściwie to o co tu chodzi?	Niezły graficznie, polski moonstone	Takie sobie...	Gra niezbyt udana, ale wciąga	Precz z Tyranami!
 TIN TOY	Pass	Tik-Tak wiecznie żywy!	Nic szczególnego, choć dobrze, że powstają nowe gry na AGĘ	Totalny kwas	Takie gry już mnie nudzą	Fatality na rozumie	Gra bardzo średnia	Zabawkowo straszy
 MICRO MORTAL TENNIS	Tandeta, że aż w oczy szczypie	Ani to Mortal, ani to Tenis	Świetny pomysł, trochę gorsze wykonanie	Bajer zabawa!	Zwykły tenis w niezwykłej oprawie	Niezły pomysł, wykonanie do d...	Super! Przednia zabawa!	Stefi RuleZ!
 VALHALLA 2	Nie mogę powiedzieć nic dobrego, więc nie powiem nic	Tylko dla maniaków	Gdyby jeszcze dodać sterowanie myszką...	Nie przepadam za tą serią	Specyficzne pojęcie logiki	I HATE Valhalla!	Nigdy nie zagłębiałem się zbytnio	Thor zszedł z obłoków
 MAG!	Dla mnie nuda, ale mało grałem	Dobry pomysł, dobre wykonanie	Mam uczulenie na język niemiecki. Poza tym okay.	Świetne, świetne...	Bardzo ciekawa gra, ale szkoda, że po niemiecku	Uaaa... Hot stuff!!!	Coś nowego	Pomagi-kujmy...
 FIGHTIN' SPIRIT	Patrz Valhalla	Street Fighter dla ubogich	YEAH! Lepsze od SSF2T!	Nareszcie można kogoś zmaltretować	Taki Street Fighter, ale dużo lepszy	Chuck Norris nie był by zadowolony	Niezła, choć mocno wzorowana	Spirit jak spiryt, ale żeby fighting...
 TAJEMNICA BURSZTYNOWEJ KOMNATY	Brak atmosfery, mało wciągająca	Chyba już nie lubię tajemnic	W porządku gra	Uuuuu, słabiutko!	Kolejna przygodówka na niezłym poziomie	Dobra gra... ale nie do grania	Kiepska próba oszukania klienta	Czekam na odkrycia klasy Livingstone'
 DATE GIRLS	Szkoda słów	I za co ja tu płacę?	Za prosta, za krótka, za kiepska grafika	O Jezu!!!	TRAGEDIA! ZERO grywalności, panna też taka sobie	Całe szczęście, że to nie rzeczywistość	Za łatwa, cienka grafika	Bardziej Dat niż Girls...
 SPHERICAL WORLDS	Męczenie buły	Stara kopia Alien Breeda	Nie dorównuje Alien Breedowi ale i tak jest świetna	Jak na Commodore 64. Może być	Jak na cedeka, to stanowczo za ubogie	Nie grałem	Nie grałem	Sorry, nie widziałem
 DUNGEON MASTER II	Jak to RPG - łażenie, nuda, walka, nuda...	Nie gram w RPG	Solidny kawał gry	Nie lubię RPG	Gratka dla miłośników tego gatunku	Wow!	Nie gram w RPG	To raczej działka Suicide'a

RPG



Witam wszystkich rolplejowców po raz wtóry. Mam dla Was dobrą wiadomość (niestety nie chodzi o „zejście" rubryki RPG, hehe): ukazał się nowy „rolplej" o wiele mówiącym tytule Kargon. Aby być na bieżąco z nowościami, opiszę go dzisiaj w ramach RPG — SZTUKA PRZEŻYCIA. Jak zwykle zahaczymy o darkzone rolplejowego świata — dzisiaj dokończenie tematu czarownic, a w następnym numerze znajdziecie co nieco na temat wampirów. W dzisiejszym odcinku RPG wyjątkowo (chociaż niewiele) dłuższy będzie dział RPG — Informacje, ponieważ chcę udzielić odpowiedzi na możliwie największą partię listów. Podsumowując, kolejna część RPG, kolejne niezapomniane chwile ekstazy — zabierajcie się więc do czytania...

RPG – SZTUKA PRZEŻYCIA

Kargon

Trzeba zacząć od tego, że nie jest to typowy rolplej. *Kargon* przypomina bardziej *Hired Guns*, ale zdecydowanie mocniej osadzony jest w klimatach rpg. Naszym zadaniem nie jest szwendanie się po dungeonach (niczym alkoholik po monopolowych), lecz szwendanie się po dungeonach i „elyminowanie" (jak to mówił Anioł z *Alternatywy 4*) aspołecznych jednostek, czyli naszych adwersarzy. Wersja, w którą grałem, posiadała teksty w narzeczu naszych przyjaciół zza zachodniej granicy. Generalnie nie mam do nich nic (nie będę się przecież czepiał o Grunwald...), ale przyznaję, że mój teacher jeszcze zza czasów L.O. nauczył mnie po niemiecku tylko jednego słówka — „discjokey", które brzmi zarówno po angielsku, niemiecku, jak i po polsku dokładnie tak samo. Jakoś sobie jednak poradziłem i tym samym spłodziłem ten opis.

Tak więc odpalając grę wyświetlają się trzy interesujące nas gadżety: walka, trening oraz opcje. Zacznijmy od końca: w tym menu można sobie ustawić takie bajery, jak odgłosy, muzykę, rodzaj sterowania bohaterem, czy będziemy widzieli wrogów lub czy będziemy ich słyszeli. Najbardziej atrakcyjne są dwie ostatnie pozycje — zabawa jest wtedy trochę bardziej ciekawa i nieco trudniejsza. Gdy chcemy maksymalnie utrudnić sobie życie, dodatkowo możemy ustawić jeden z wielu poziomów trudności. Jeśli chodzi o trening, to chyba łatwo się domyślić, co będziemy robić po uaktywnieniu tej opcji. Trzeba będzie mianowicie wykonać krótkie misje (oczywiście bez udziału przeciwnika) w stylu znajdź jakiś przedmiot lub wyjście z labiryntu czy użyj jakiegoś czaru na określonym przedmiocie. Jest to najlepsza metoda na nauczenie się dość niewygodnej, moim zdaniem, obsługi bohatera (ale o tym później). Gdy już opanujemy tę sztukę do tego stopnia, że David Copperfield zarumieniłby się przy naszych wyczynach, możemy zacząć kwas zasadniczy: uruchamiamy opcję „walka". Po jej odpaleniu ustalamy następujące rzeczy: liczbę graczy (1-4), ilu graczy sterowanych przez komputer będzie grało przeciw ludziom (w zależności od tego ilu ludzi wybraliśmy — od 1 do 3). Następnie wpisujemy swoje imię i ustalamy, przez ile rund będziemy się rozwalać. Gdy już wszystko poustawiamy, do wyboru pozostaje nam jeszcze charakter naszego bohatera (w sumie jest ich 10) oraz czary jakich będziemy używać podczas rozgrywki (każdy czar jest wart określoną liczbę punktów astralnych, a nasz konusek posiada oczywiście pewien limit). Ufff... Gdy już przebijemy się przez całą furę parametrów, możemy przystąpić do walki. Pole rozgrywki widzimy, jak w rasowym rolpleju. Niestety, sterowanie nie jest już takie samo, jak w rasowym rolpeju — grę obsługujemy w całości... joystickiem (chociaż można to zmienić, nie polecam — inne możliwości są jeszcze mniej zabawne). Najbardziej wkurzało mnie osobiście wybieranie mapy lub czaru (fire+ruch joya w odpowiednią stronę). Sama rozgrywka jest dość trudna, chyba że ustawiliśmy sobie najłatwiejszy poziom gry. Sugerowałbym jednak, aby nie uciekać się do takiego rozwiązania, gdyż gra staje się wtedy potwornie nudna: wystarczy zadekować się w jakimś kącie i czekać, aż przeciwnicy wybiją się nawzajem lub powpadają w pułapki. Moim zdaniem nie ma to najmniejszego sensu — lepiej kupić sobie na Grzybowskiej za 10-15 zł kompakt z gołymi babkami i oglądać owe białogłowy zamiast wypruwających sobie flaki magików. Podczas ogólnej masakry znajdujemy oczywiście również przeróżne bonusy w postaci czarów lub eliksirów upgrade'ujących nasze cechy, możemy natykać się również na przeróżne pułapki typu „Strefy Bez Magii" (czar nie może być w takim miejscu rzucony ani na Ciebie, ani przez Ciebie), „Karuzele" lub „Ślizgawki".

Podsumowując, *Kargon* na pewno zawiedzie rasowych rolplejowców — nie znajdą oni w nim niczego, co by ich mogło zainteresować oprócz klimatu charakterystycznego dla gier RPG. Produkt ten poleciłbym raczej ludziom wkraczającym w ten światek, aby mogli wyczuć „o co biega" lub interesują się rolplejami tylko ze względu na zawarty w nich motyw walki.

RPG – STREFA MROKU

Czarownice c.d.

Jako że każda jednostka ma tendencje do zrzeszania się i chęci przebywania pośród ludzi takich jak ona, tak i czarownice miały swoje „zloty" zwane sabatami. Najczęściej sabaty odbywały się raz na kwartał i zawsze w noc Walpurgi (z 30 IV na 1 V). Czarownice docierały na miejsce sabatu za pomocą latającej miotły po wcześniejszym nasmarowaniu stóp i ramion tłuszczem zabitego niemowlęcia. W tym momencie nie mogę się oprzeć przed rzuceniem dygresji na temat owych cudownych maści stosowanych przez czarownice. Trzeba pamiętać, że czarownice często przed sądami inkwizycyjnymi opowiadały o swoich cudownych podniebnych lotach. Jako przykład przytoczę opowiastkę ze *Słownika Wiedzy Tajemnej* J. Collina de Plancy: „W dzień takiej ceremonii, w magicznym kręgu pojawiał się czarny kozioł. Gdy tylko dał się słyszeć jego chrapliwy głos, zewsząd nadbiegały czarownice i rozpoczynały taniec, a potem podchodziły do kozła i całowały go w zadek. Następnie zasiadały do biesiady, jedząc chleb, ser i pijąc wino. Po uczcie każda unosiła się w powietrze i leciała w wybrane miejsce, by tam czynić zło. (...) Czarownice zbierały się każdego roku we wszystkie noce poprzedzające wielkie święta, by czynić rzeczy niegodziwe i wstrętne. Kiedy brały udział we mszy, hostia wydawała się im czarna (...). Sandoval podaje, że pewien komisarz chcąc się przekonać o prawdziwości wspomnianych praktyk i wydarzeń, pojmał starą czarownicę i przyrzekł jej ułaskawienie, jednak pod warunkiem, że zademonstruje mu owe praktyki magiczne. Starucha na propozycję przystała i poprosiła o zwrot PUDEŁKA Z MAŚCIĄ (podkreślenie moje — Suicide), które znaleziono przy niej w momencie pojmania.



Następnie weszła wraz z komisarzem i zebraną tłumnie gawiedzią, na wieżę. Stanęła w oknie, potarła maścią wnętrze lewej dłoni, przegub łokieć, ramię, pachwinę i lewy bok — zebrani poczuli DZIWNY INTENSYWNY ZAPACH (podkreślenie moje — Suicide). (...) Wówczas czarownica jęła schodzić po ścianie wieży głową w dół, używając rąk i nóg na modłę jaszczurek. W połowie wysokości uniosła się w powietrze i odleciała (...)". Noo, cóż — zjawisko to można interpretować na dwa sposoby:

1. Jest to całkowity wymysł,

2. Zebrani RZECZYWIŚCIE widzieli latającą czarownicę. Jak to się mogło stać??? Otóż w pewnym piśmie przeczytałem wywody Strasznie Mądrego Profesora na ten temat. Sednem sprawy jest magiczna maść o intensywnym zapachu, która wg. naszego vipa miała po prostu właściwości halucynogenne (RULEZ!!! – przyp. RB)... Przy założeniu, że obecni byli poddani jej działaniu przez np. 30 sekund mogli wpaść w stan lekkiego „odlotu" (jest to akurat czas potrzebny czarownicy na nasmarowanie ciała) — oczywiście powyższe wywody są hipotetyczne i nie należy traktować ich całkowicie poważnie. Niemniej jednak bardziej byłbym skłonny uwierzyć w to, że nasze „baby jagi" wdychały jakieś halucynogenne specyfiki przed lotem (a motyw smarowania ciała przed lotem stale powtarza się w opowiadaniach) niż w to, że nasze milusińskie tak masowo zmyślały... Wracając do tematu: uczestnictwo kobiet w sabatach było jedną z wielu przyczyn, dla których ruch inkwizycyjny skazywał je czasami na potworne kary. Sam ruch to jedna z największych paranoi i hipokryzji, jakie wymyślił człowiek (poza teorią rasizmu, która może być pretekstem do wszelakich konfliktów). Inkwizycja działała w różnych krajach z różnym natężeniem – najłagodniej w Anglii, a najostrzej na przełomie wieku XV i XVI, pod światłym przewodnictwem brata Tomasza de Torquemady w Hiszpanii. Zbrodnie, jakich dopuszczała się ta „organizacja" w imię wiary, mogą szokować nawet w dzisiejszych zbrutalizowanych czasach. Trzeba sobie powiedzieć jasno, że działalność Inkwizycji była możliwa tylko przy poparciu możnych i władców, którym bardzo zależało na tym, żeby wytępić kilkadziesiąt tysięcy Żydów, aby móc wywłaszczyć ich z bogactw. Innym czynnikiem poruszającym ludzi do masowego mordowania, była chęć znalezienia sobie winnych za np. pomór bydła czy masowe zgony ludzi spowodowane jakimiś epidemiami. Jako że ludzie nieuświadomieni w takich wypadkach zachowują się zwykle na dwa sposoby: modlą się do Boga o pomoc albo w rozpaczliwym, zwierzęcym odruchu obrony eliminują w każdy możliwy sposób swojego „wroga", w związku z tym masowe mordy „czarownic" wybuchały równie często z tego powodu...

Wszystkich zainteresowanych większym zgłębieniem tego problemu odsyłam do licznej i łatwo osiągalnej literatury, a rpgowców miłujących wampirystyczne klimaty do następnego odcinka RPG — STREFA MROKU.

RPG – INFORMACJE

Dobra, bez żadnych większych wstępów — wrzucam sobie Fear Factory do decka i jadę z odpowiedziami:

• For ARTUR JADACH. Stary, wynikła pewna drobna komplikacja. Jak zauważyłeś, w dzisiejszym numerze nie ukazały się Twoje mapy do *Abandoned Places 2* — po prostu przeglądając je i przygotowując się do ich przerysowywania w kilku miejscach nie mogłem stwierdzić „o co biega", a przecież nie mogę umieścić map z czarnymi plamami i zakreślonymi miejscami „tu droga się urywa". Przepraszając Cię za wynikłe komplikacje bardzo ładnie proszę: HELP!!! Wyślij mapy poziomów krypty (1, 2, 3) narysowane np. w formie obrazka IFF (im większa rozdzielczość, tym lepiej). Nie wysyłaj solucji tylko same mapy! Oczywiście jeśli będziesz miał ochotę, wydziergaj mapy innych poziomów. Odpowiedzi na zapytania dotyczące gier: *Knightmare* — sposób na mocne stwory to czasami odpowiednia broń (jak np. Vorpal Blade w *Dungeon Master*) lub po prostu ignorowanie ich poprzez uniki (niestety, programiści czasami przesadzają z trudnością gier). *Crystal Dragon* — zajrzyj do solucji w 2 i 3/96 numeru ACS.

• For DOMINIK „TOYBOY" SAMEK — na pytania dotyczące walki z przeciwnikami w „Dungeon Master 2" odsyłam do solucji (ostatnie 3 numery ACS) lub 2 odcinka RPG, w którym opisywane były sposoby walki w grach rpg.

• For MARCIN LEŚNIAKIEWICZ. Dzięki za afirmację rubryki. A propos gier, masz rację — niewiele z wymienionych przeze mnie można dostać legalnie. Jedziemy dalej: *Dungeon Master* chodzi na A1200 (w razie problemów należy użyć software'owej emulacji Kickstartu 1.3), z tego co wiem *Dungeon Mastera II* na Amigę w Polsce nie rozprowadza legalnie NIKT (ochhh właśnie doszedłem do kawałka Fear Factory pod tytułem *New Breed* – ale jazda!!!...). Jeśli chodzi o gry NDOS, kieruję Cię do rubryki LISTY w poprzednim numerze, w którym to nasz (baczność ludkowie!!!) Boss tłumaczy, dlaczego niektóre nie chcą się uruchamiać na escomowskich Amigach z pecetową stacją dysków (he, ale collage!). Pomysły odnośnie opisu rpegów w „Sztuce Przeżycia" na pewno przemyślę! Aha, greetzy dla Jagda 52 przekazałem, powiedział że jeśli byłbyś długonogą blondyną, dałby Ci na pewno buzi...

• For MAREK KALINOWSKI. Megadzięki za przesłanie gry *Moria*. Graficzka prosta, ale przyznaję, że fabuła jest coool! Dla wszystkich zainteresowanych shareware'owymi rpegami podaję za Markiem adres internetowy: ftp.wustl.edu, katalog aminet/role. Jeszcze raz dziękuję za gierkę informując, że zostajesz drugim, obok ARTURA JADACHA, Honorowym Suicide'owym RPG-owcem (być może coś kiele dziesiątego odcinka RPG będę przydzielał za to nagrody...).

• For JAN GIEDROJĆ. Uuujeee! Człowieku, Twoje zakręcone poczucie humoru dorównuje mojemu, tzn. nie powinniśmy nigdy razem pić, bo nawet jednostki nadwiślańskie nie powstrzymałyby nas przed gwałceniem (praw) i paleniem (papierosów). Co do *Pool Of Radiance* – radzę Ci jednak się uprzeć i



przejść grę samodzielnie, bo ja niestety nie posiadam map, o które prosisz. A propos *Dungeon Mastera*, niestety (po raz drugi) w grze nie ma automappingu i mapki musisz dziergać własnoręcznie (wiem, to trudne, ale można się nauczyć!). Jeśli chodzi o SB prowadzony przeze mnie: do przeliczania musisz zdobyć kalkulator programisty (chodzi oczywiście o software) np. *Jimmy's Calculator* albo czaderski *MUI ProCalc* np. 1.3 lub jakikolwiek inny przeliczający wartości hex na dec i na odwrót. Na zakończenie: słyszałem kawałek Osbourne'a *Suicide Solution*, a czy Ty słyszałeś Grave Diggaz *1-800 Suicide* (he,he,he)?!

• For (taadaaa!) TYMEK Z JEŻYC. Dziękuję (tego się chyba nikt nie spodziewał) za konstruktywną krytykę i uwagi odnośnie rubryki RPG. Zgadzam się z Little Horrorem — faktycznie *Waxworks* to gra warta nabycia (10 dysków, ma instaler na HD). Jest mi bardzo miło, że polubiłeś rubrykę RPG i doceniasz kawałek (tak mi się wydaje) niezłej roboty, jaką tu odwalam. Odnośnie rozciągania sprawy czarownic na kilka odcinków: najcieńsze książki traktujące o tym temacie mają po 150 stron, a ja wszystko upchałem w sumie na dwóch, tak więc jak widzisz streszczam się maksymalnie...

• For RED. BONZAJ. Nareście jakieś bluzgi, ale chyba trochę nie przemyślane: po pierwsze uważasz, że solucja do *DM2* jest do d&%$*. Pragnę Cię rozczarować, solucja jest do czytania, a uwagi na temat posługiwania się bronią i wyboru postaci to nie Koran, z którym trzeba się zgadzać albo kara śmierci, tylko moje OSOBISTE zdanie. Nie podoba Ci się również moja ksywka — aż boję się pomyśleć, co sądzisz o zdjęciu w rubryce „Własne Zdanie"! Sądzisz, że mam wypaczone gusta, bo w najklimatyczniejszych rolplejach umieściłem *Darkmere*. Stary!!! Jeśli napiszę: podobają mi się brunetki, czy powiesz: „X%$#@, ten susajd jest walnięty – blondynki są The Best!"??? Trochę więcej konstruktywizmu proszę... Afery z „Isharem I" nie będę komentował, bo ten temat jest wytarty jak moje jeansy po Bieszczadach.

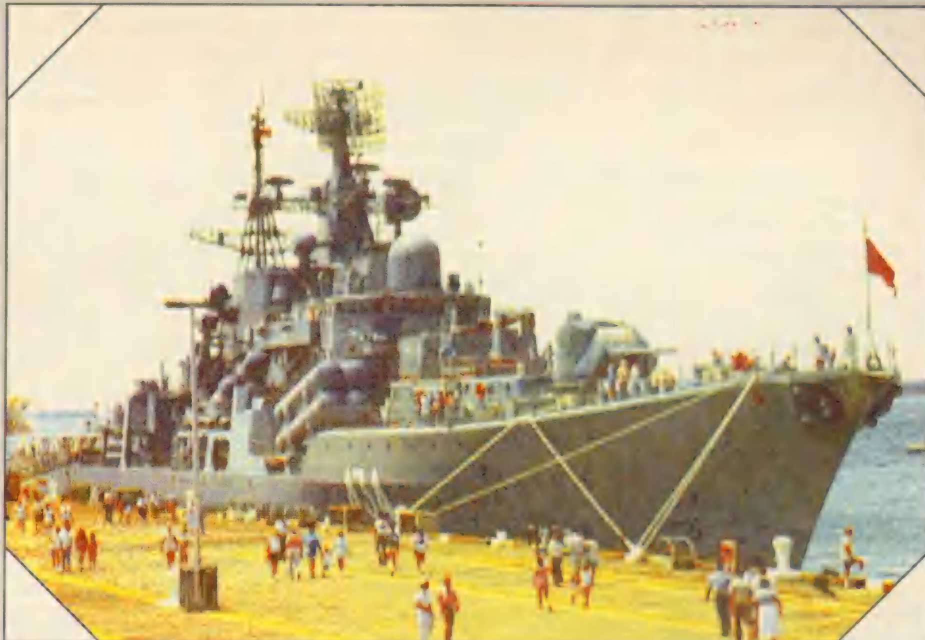
• Na zakończenie obiecany upgrade spisu rolplejów: *Angband, Black Dawn, Buck Rogers, Captive, Curse Of The Azure Bonds, Dark Queen Of Krynn, Death Of Glory, Dragon Wars, Drakken, Fate — Gates Of Dawn, Forgotten Realms: Pool of Radiance, Azure Bonds, Secret Of The Silver Blades, Pools Of Darkness, JDL V2.06 (share), Hacklite II (share), Kargon, Krynn: Champions Of Krynn, Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn; Legend of Faerghail, Legend Of Lothian, Liberation, Moria, Ring Of Medusa II, Szenarion, Trapped — Das rad Von Talmar, Wizard Wars, Wizardry — The Bane Of Cosmic Forge, Worlds Of Legend I/II.*

To wszystko w dzisiejszym odcinku (o dear, nie wiem jak to się zmieści na dwóch stronach...). Do zobaczenia w następnym numerze!!!

■ SUICIDE

PS. Demanufacture of FF is cool!!!





TEORIA I PRAKTYKA STRATEGII

Generalnie można stwierdzić, iż cała rzecz w pobiciu nieprzyjaciela sprowadza się do uzyskania odpowiedniej przewagi i do bezwzględnego jej wykorzystania. Ba, ale co dokładniej kryje się za tym frazesem? Zagłębiając się w daleką przeszłość, możemy zauważyć, iż siły jednakowe pod względem wyszkolenia i liczebności starały się uniknąć spotkania i doprowadzały do niego wtedy, gdy choć jedna z nich miała lepsze położenie wyjściowe wobec drugiej. Albo jedna ze stron broniła się na wzgórzach i chciała wykrwawić wroga, albo to zdybali jedni kolumnę drugich i rozpędzili po gościńcu nim nadciągnęła reszta, albo... itd. Przykłady można mnożyć. Często nie dochodziło nawet do bitew: gdy jedna ze stron stwierdzała, iż druga ma zbyt wielu wojowników, po prostu wiara brała nogi za pas i tyle ich było widać. Tymczasem rozwinęła się technika i sprawa przestała być taka prosta. Dowódcy

Strategia cz. VI

Zdrastwuj rebiata! Oto bezwzględnie wykorzystując niesprzyjające spacerom warunki pogodowe, zapraszam wszystkich do lektury kolejnego odcinka naszego ÓlÓbionego cyklu strategicznego. Już widzę krzywiące się w radosnym grymasie (?) gębusie Czytelników... no, śmiało dzieciaczki, dziś wujcio Jagdzio opowie bajeczkę o tym, jak to silniejszy czasem ma problem z pobiciem słabszego i odpowie na zapytanka ludu. No to... ruki w wierch!

zaczęli przykładać coraz większą uwagę do wyszkolenia i z biegiem czasu określenie pojęcia przewagi w polu stało się niemalże niemożliwe (przykładem są czasy, w których żyjemy: pytanie nie brzmi teraz jakie są możliwości mobilizacyjne kraju, tylko: czy twoi żołnierze to wyszkoleni mordercy, czy uzbrojeni osadnicy wyrwani spod maminej pierzyny?). Przykładem takich dylematów i związanych z nimi konfliktów może być wojna w Zatoce Perskiej (precz z burżuazyjno-kapitalistycznym spiskiem zachodnich imperialistów!), Czeczenii („jak byśmy ze dwa takie czołgi mieli, to byśmy se sami tę wojnę wygrali...") czy chociażby konfliktu zwanego wojną sześciodniową. Armia powoli, z wielomilionowej rzeszy mięsa armatniego ewoluuje w kierunku ściśle wyspecjalizowanych formacji.

Przewaga więc jest dziś rzeczą względną. Dotyczy wielkości zgromadzonych sił, ich wyszkolenia i wyposażenia oraz taktyki przyjętej przez dowódców. Pytanie nie brzmi więc czy najedzie nas wieloarmijna RKKA, ale ilu jej żołnierzy będzie trzeźwych i będzie umiało strzelać. Co do kwestii tzw. zasady ekonomii sił...

W pojęciu wojskowym uważana jest ona za „super zasadę", zasadę nadrzędną i mającą największe znaczenie. Dlaczego? Otóż podajmy dość jaskrawy przykład. Załóżmy, że mamy pokonać naszego klasowego adwersarza (odradzam rozstrzygnięcia siłowe, jeśli z takowym da się rozmawiać używając rzeczowej argumentacji. Jeśli zaś posiada on tzw. IQ szlaucha ogrodowego i facjatę niczym kamienica ze Starówki po powstaniu, hę... ociec, prać!). Wiadome jest, że najwłaściwszym i najbardziej gentlemeńskim wyjściem będzie stoczenie klasycznego duelu w pojęciu „one on one". Jak jednak wiemy, to rozwiązanie nie gwarantuje nam sukcesu (poza tym ostatni gentlemeni polegli nad Sommą), tak więc dobieramy sobie naszego kolegę i raźno idziemy na przyszkolny placyk. A gdybyśmy tak wzięli jeszcze tego znajomka z VIIIa (na Boga, bez Grunwaldu, Panowie!), to... Oto właśnie zasada ekonomii sił. Znając swoje i wroga możliwości, pozwolić sobie możemy na spekulacje dotyczące naszego udziału i przebiegu najbliższych walk. Gdy nie jesteśmy pewni swoich sił, zawsze zostawiamy sobie jakąś rezerwę. Nie można jednak przesadzać z oszczędnością. Cóż z tego, że nasza wspaniała armia rozdepcze wrogi posterunek przy szlabanie kolejowym, skoro główne siły wroga zniszczą nam podwody i przez najbliższe dni nasze wojska będą mogły liczyć co najwyżej na wątpliwe wartości odżywcze, kryjące się w skórzanych pasach od portek? W toku bitwy zasada ekonomii (upraszczając oczywiście) zbiega się do wydzielenia odwodu(ów) i odpowiedniego wykorzystania przewagi na danym odcinku. Często, jak historia wskazuje, miały miejsce bitwy czy kampanie, w których pozornie słabsza strona zwyciężała lub chociaż powodowała u wroga znaczne straty. Przeanalizujmy dwa przykłady. Wojna fińsko-radziecka (październik 1939). Armia Czerwona, dysponując miażdżącą przewagą w ludziach (trzy do jednego na początku wojny), sprzęcie (80:1 w czołgach i 5:1 w artylerii) przez ponad pięć miesięcy dreptała w miejscu i dopiero odpowiednio doposażona przerwała linie wojsk fińskich przy własnych stratach sięgających ponad 600 tysięcy zabitych i rannych (Finowie niespełna 50 tysięcy). Drugim przykładem może być taktyka Napoleona, wielokrotnie wygrywającego bitwy, w których przeciwnik posiadał czasami nawet znaczącą przewagę. Gdy pytano Cesarza, w jaki sposób udaje mu się wykonać tę sztukę, odpowiedział: to nieścisłe, bo i w tych przypadkach słabsze siły ulegały silniejszym. Mając naprze-





ciw siebie większą liczebnie armię nieprzyjacielską jak błyskawica rzucałem się na jej skrzydło, rozbijałem je i korzystając z zamieszania powstałego w szeregach wroga, znów uderzałem z całą siłą na inny punkt. W ten sposób zadawałem klęskę tylko poszczególnym częściom sił wroga, mając nad nimi zdecydowaną przewagę. Było to więc w praktyce zwycięstwo silniejszego nad słabszym. Tyle Imperator. Nic dodać, nic ująć — czyste i praktyczne przedstawienie zasady przewagi i ekonomii sił. Wykonać!

SCALAK I PLANSZA

Och, teraz się zacznie. Niestety, biję się w pierś. Mea culpa (choć nie do końca). Nie dotarł do mnie na czas tzw. stuff, więc z części komputerowej będzie spaghetti, czyli nici po włosku. Nic to, odbijemy sobie następnym razem. Das tut mir leid.

A co w części planszowej, dziś sięgniemy do nieco innej beczki. Niedawno powstał system, opisujący walki w latach 1939-1942 (z wyjątkiem specyfiki teatru afrykańskiego). Po prostu grupa zapaleńców z Wojtkiem Zalewskim (pozdrowienia od żyrardowskiego „Centuriona") na czele, opracowała zasady takowego systemu i wydała grę, która zrobiła sporo szumu. Mowa o grze *Piotrków 1939*. Na razie będę mówił o planszy. Grę wydała firma **MAG** (wydawca znakomitego skądinąd magazynu *Magia i Miecz*, oj wpełzam na działkę Suicida...). Jest to planszówka z nieźle technicznie wykonaną mapą (przejrzyste rozłożenie form terenowych, choć brak legendy, lecz weterani planszy połapią się raz dwa, a nowicjuszom odgadnięcie oznaczeń nie powinno sprawiać kłopotów — wystarczy obejrzeć kilka map z atlasu). Żetony są niestety do wycięcia (jest ich sporo — cała armia „Prusy" i „Łódź" oraz duża część niemieckich sił 8 i 10 Armii w skali batalionowej). Rozgrywka podzielona jest na trzy scenariusze (ostatni to kompleksowa obrona polskich pozycji nad Wartą i Widawką). Jak wskazuje tytuł, tematem działań jest część (bardzo istotna z operacyjnego punktu widzenia) kampanii wrześniowej — obrona odcinka polskich armii „Prusy" i „Łódź". W Twoich rękach są losy głównego odwodu Naczelnego Wodza i kierunek na stolicę II Rzeczypospolitej. Gra do prostych nie należy, zasady trzeba przeczytać kilkakrotnie, ale po częściowo pamięciowym ich opanowaniu działa się intuicyjnie. Gra jest świetna, w mojej prywatnej kolekcji jest niekwestionowanym liderem. A co do szumu powstałego przy tej grze — chcę z tego miejsca zdementować pogłoski na temat kolejności wydania tych gier — *Piotrków* na planszy był pierwszy i basta! Niedowiarków i intrygantów odsyłam do pana Zalewskiego. Cezura czasowa nie podlega dyskusji. A co do wersji na „wielkiego, niebieskiego...", to oprócz tego, że notorycznie się wiesza, to jeszcze ustawienie jednostek w scenariuszach historycznych dalekie jest od realizmu dni wrześniowych, w kilku miejscach popełniono rażące błędy. Jak widać, nie tylko procesory Pentium są wadliwe... Cena gry (planszowej) oscyluje w granicach 20 złotych (przepraszam za ewentualną pomyłkę, ale ja swój egzemplarz kupiłem już dawno temu, cena nie powinna jednak rażąco wzrosnąć, maksimum o 5 zł). Polecam, nie tylko w zgodzie z hasłem „Teraz Polska", po prostu to kawałek stuffu ostrego jak żyleta...



LISTA, LISTA

Niesłychanie uradowało się Jagdowe serduszko (to tak teraz nazywasz ten oślizły głazik? — Suicide). Answery!!! Są, i to jakie, ale przejdźmy do notowań.

1. *Civilization*
2. *The Settlers*
3. *UFO*
4. *Dune II*
5. *Colonization*
6. *Centurion* (wow!)
7. *Harpoon*
8. *Campaign II*
9. *Campaign*
10. *A–Train*

Ruch jak na Picadilly Circus. Generalnie Sid Meier jeszcze nie pobił samego siebie, ale niemieckie osadnictwo depcze mu po piętach. Na listę wchodzi moja cichutka sympatia (*Dune II*), a spadek *History Line* może być porównywalny tylko z upadkiem Czerwonego Barona i krachem nowojorskim (poza listą). Uuch! Czekam na dalszą korespondencję, jeszcze trochę i zacznę wierzyć w cuda...

ŁĄCZNOŚĆ

Koniec wakacji zaowocował zwiększoną ilością poczty, dziś tylko ci, którzy czekają od dawna (sorry, ale Poczta Polska i system przekazu mi Waszych listów przypomina czasy panów Bella i Stephensona).

• For Tymek (!!!)

No, stary, tu mnie zaskoczyłeś. Nie dość, że do rzeczy, to jeszcze konstruktywnie, nie lepiej tak od razu? Przejdźmy więc do rzeczy: co do *Campaign* — medale otrzymuje się po rozegraniu bitwy w opcji MANUAL i wyrżnięciu wroga przy stratach własnych, które dowództwo może przełknąć (Pyrrus odpada). A *Colonization*... Jak chcesz sobie znaleźć dziewuszkę, to też pytasz kumpli? Więcej wiary w swoje racje (i moje recenzje, nieskromnie dodam). Co do ksywy, jest to temat wiodący dużej części mojej korespondencji — spoko, niebawem wyjaśnię! Kwestia poruszenia sprawy szpiegostwa jest interesująca, ale od czego mam zacząć — opisu organizacji czy szkolenia i akcji? Dzięki za list, czułem się zaszczycony!

• For Marcin Lis (Częstochowa): dzięki za list! Co do Twojego wieku, to dodać tylko mogę, iż zaczynałem rok wcześniej (chodzi oczywiście o strategię!). Nic straconego, mam znajomka (gość po czterdziestce, żonaty i dzieciaty), który dopiero zaczyna bawić się w te klocki. Jak mówi przysłowie: na naukę nigdy nie jest za późno. Wszystko przed Tobą.

• Otrzymałem także info od Naczelnego (Naczelny, Naczelny uber alles...), że bliżej niezidentyfikowana osoba prosiła o publikację tytułów strategii, w które można grać z kolegą. Oto kilka tytułów, które teraz przyszły mi do głowy: *The Settlers* (odkrywcze, nie...), *MAG* (symulacja wydawnictwa prasowego, gra w turach), *High Seas Trader, Lords of the Realm, History Line, Battle Isle, Patrician*... Uff, na razie chyba starczy, postaram się niebawem pozbierać to wszystko do (ou..!) kupy (gulp!). A na razie...

Rozbitych hord wrażej armii (może być krasnej), życzy

■ **JAGD 52**



SZWINDEL ZONE

CIVILIZATION, Jacek „Floyd" Jaśkowski

1. Jeżeli chcemy szybko zbudować jednostkę wojskową, to dopłacamy do niej ze skarbca. Jednak możemy trochę na tym zaoszczędzić. Budynek o pewnej cenie (liczbie tarcz) jest w dopłacie znacznie tańszy, niż jednostka wojskowa o takiej samej cenie. Jeżeli chcemy więc kupić jakąś jednostkę, to najpierw dopłacamy do budynku o takiej samej cenie (w tarczach), a następnie zmieniamy za pomocą CHANGE na jednostkę. Na przykład BATTLESHIP i CATHEDRAL mają taką samą cenę w tarczach. Chcąc kupić BATTLESHIP musielibyśmy dopłacić do niego ok. 3000. Wtedy wystarczy zmienić na CATHEDRAL, dopłacić do niej (dużo taniej), a następnie z powrotem zmienić na BATTLESHIP. Jedynym ograniczeniem jest to, że nie można zmienić na budynek, który jest już w mieście.

2. Jak wiadomo, CARAWANY pomagają w budowie cudów świata dostarczając określoną sumę pieniędzy. Gdy chcemy coś szybko zbudować, zmieniamy na cud świata, wprowadzamy wymaganą liczbę karawan i z powrotem zmieniamy na dany budynek lub jednostkę.

3. Gdy mamy GREAT WALL lub UNITED NATIONS, możemy bezczelnie tłuc komputerowego przeciwnika. Wystarczy tylko raz zawrzeć z nim pokój (nawet kosztem trybutu), a następnie umieścić swojego Dyplomatę pod jednym z miast wroga. Wtedy zrywamy pokój, tłuczemy, a na końcu ruszamy się Dyplomatą i rozmawiamy z wrogim władcą, który MUSI zaproponować nam pokój. Aby ten tip działał, musimy mieć ustrój inny niż REPUBLIC i DEMOCRACY, gdyż nie pozwalają one zerwać traktatu pokojowego. Bardzo dobrze jest, gdy komputer ma jeden z tych ustrojów.

4. Można budować kolej na Oceanie! Trzeba tylko zabrać jednostkę SETTLERS na Transporter i nakazać jej budowę drogi, a później kolei. Niestety, nie będziemy mogli zrobić nieprzyjacielowi kolejowego desantu. Jednostki lądowe jakoś nie mają zaufania do „transoceanicznych" pociągów. Jednak kolej taka będzie zwiększała produkcję z danego pola morskiego na takiej samej zasadzie, jak lądowego.

BRUTAL PAWS OF FURY

Jako hasło wpisz NINE SPROGS - nietykalność.

FOREST DUMB

Kody:

1: 0123
2: 4791
3: 5628
4: 9111
5: 0997
0947 — nietykalność.

FORMULA ONE GP

Biorąc udział w wyścigu, pod koniec ostatniego okrążenia wjedź do boksu i poczekaj na napis RACE OVER — wygrałeś wyścig.

HUMANS

Kody:

01: DARWIN
02: ANDIE PANDY
03: GET A LIFE
04: CARLOS
05: HOWIE
06: MOOBLE
07: CSL
08: THE HUMBLE ONE
09: PIXIE
10: MILESTONE
11: WAR WAR WAR
12: J MCKINNON
13: UNLUCK
14: BLUE MONKEY
15: RED DWARF
16: BAD TASTE
17: THE KITCHEN
18: CJ
19: SORT IT OUT
20: SMART
21: VILLA3BORO2
22: EARLY MORNING
23: BORO4LEEDS1
24: EASY LIFE
25: JIMS TIES
26: PARKVIEW
27: NICENEASY
28: GREEN CARD
29: COOKIE
30: MALCY MALC
31: RAVING BURK
32: YOU GOT IT
33: SGNIMMEL
34: MINISTRY
35: MAD FREDDY
36: BIZARRE
37: FREE SCOTLAND
38: APPLE JUICE
39: PAYDAY
40: BANANNA MOON
41: BONUS
42: BOUNCING
43: NO MONEY
44: A S F
45: VISION
46: SISTERS
47: FAST FASHION
48: CARGO
49: RAB C NESBITT
50: RANGERS
51: RAINBOW
52: DOODY
53: MIGHTY BAZ
54: TIRED
55: CONSOLIDATED
56: STAY HAPPY
57: AMERICA
58: ANOTHER DAY
59: ISOLATION
60: PROMISED LAND
61: DAEMONSLATE
62: BIG RAB
63: MIAMI VICE
64: MARGARET M
65: A34732473
66: HELP ME
67: THE EXILES
68: EIGHTLANDS
69: WINE AND DINE
70: NIN
71: TECHNOPHOBE
72: GETTING THERE
73: TIME IS
74: RUNNING OUT
75: LORDS OF CHAOS
76: NOW ITS DONE
77: IM OUT OF HERE
78: HERES TO A
79: BETTER LIFE
80: BYE BYE BYE

HUMANS — THE JURASSIC LEVELS

Kody:

01: WHEELS OF FIRE
02: ROLLING DOWN
03: THE ROAD
04: SKIVE OFF
05: DAY TRIP
06: GIRAFFES
07: MAKE UP
08: FLYING AVENGER
09: WIBBLE
10: BILL AND BEN
11: SPITFIRE
12: DESERT ANGEL
13: NOONEKNOWSUS
14: APRIL 1993
15: ALMONDBURY
16: KATE
17: SNESSY
18: OLDHAM8BORO1
19: FROG AND TOAD
20: DANSPAM
21: SAVERRANCER
22: 19ACOPY
23: M LOVE BONE
24: ASYLUM
25: WINOPUSKA
26: ALICEINCHAINS
27: ABSOLUTELY
28: FABULOUS
29: ED AND PATS
30: SWEETIES
31: YEAH CHEERS
32: THANKS A LOT
33: MONKEYS
34: I'M CNACKED
35: NOODLES
36: AL PACINO
37: DEEJI
38: MAFIA
39: ROADHOUSE
40: SWF
41: THATS NOT IN!
42: CALORIES
43: MEANS NOTHING
44: BODY ACHE
45: JESUS JONES
46: BIGBOYSDOCRY
47: MOTORBIKING
48: BUTCH AS
49: SULKY
50: SINGLES
51: IWANNABEADORED
52: LET OFF STEAM
53: TOP BODIES
54: WHOSESIDEAWASIT
55: CASTLE HOWARD
56: REBEL LEADERS
57: REALLY SMART
58: HANSPLAYSWITH
59: 1976 PORT
60: SCREAMIN-GTREES
61: ROCK A LITTLE
62: MANCHESTER
63: CROWNOF-THORNS
64: KRISTI
65: LOSERS
66: BROKE AGAIN
67: ITS NOT MINE
68: PATHETIC CHAPS
69: SKINNY BALINKA
70: CRACKERMAN
71: NOT GUILTY
72: SPOOKY HOUSE
73: BATTLESCARS
74: WEARENOTHERE
75: CHRISTMASEVE
76: KEELOVER
77: WHAT A NIGHT
78: DOMINATION
79: BONUSPLEASE

INFERIOR, Cichy

Kody

2. 62281599
3. 35078098

KINGPIN, Cichy

Podczas gdy grasz z komputerem i on rzuca kulą, możesz zmienić jej ciężar wciskając klawisze od F1 do F5.

LAZARUS

Podczas gry wpisz:

IDNRGY: odnowienie energii
IDJETF: odnowienie paliwa w jetpacku
IDKEYZ: uaktywnia kontrolę z klawiatury
IDTRAI: nietykalność po wciśnięciu [F1]
IDGIWR: wybór broni klawiszami [1] — [5], jetpack po wciśnięciu spacji.

LEGENDS

Kody:

Ciny: PEOJNCPC
Anglia: MHNJOPNC
Egipt: MKMJJCIB
Statek: MKLJKBLB

MICRO MORTAL TENNIS, Baron Jack

Dostępne są tajne kody — w głównym menu wejdź do opcji odtwarzania stanu gry, wsadź dyskietkę o nazwie MMTSAVEDISK, najedź kursorem na 15 slot, ale nie naciskaj fire. Wpisz:

MANCHESTERUNITED — skipper zawodników klawiszem Help

TAPIRISMYLOVE — pozwala grać tapirem (5 gwiazdek)

TAPIRINMOVEMENT — w czasie meczu klawiszami 1-8 zmieniamy animacje tapira

MONEYFORNOTHING — rozpoczynasz sezon z 5000$

MR. TOMATO

Na ekranie tytułowym wpisz INFINITE DREAMS — nietykalność.

PRIMAL RAGE

Na ekranie z opcjami wpisz GETITON — pojawi się nowa opcja



RAJD PRZEZ POLSKĘ

Podczas gry wpisz:

AKADEMIKRULEZ — autopilot

WODKAITANCE — wyłącza kolizje

PATRYCJA lub KOCHAMPATRYCJE — wyłączenie czasu.

SPHERICAL WORLDS, Rafał Belke

Używaj autofire — strzelasz nieco wolniej, ale nie przegrzewa Ci się broń.

TINTOY

Wciśnij [P], by zatrzymać grę. Potem wciśnij naraz lewy przycisk myszy i klawisz [HELP] — nieskończona ilość wszystkiego. Teraz klawisze:

[F1] — [F5] — przeniosą Cię do levelu o odpowiednim numerze:

[1] — [4] — przeniosą Cię do odpowiedniego podlevelu.

TRON

Na tytułowym ekranie wciśnij [G] i [H]. Teraz puść [G] i wciśnij FIRE. Teraz puść [H]. Podczas gry przechyl joystick w dół i wciśnij [G] —

LISTY



JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

• Uwaga dla nieuważnych: warto przejrzeć bieżące NOWOŚCI, znajdziecie tam informacje na temat styczniowego coverCD, naszego BBS-u oraz imprezy planowanej na ferie zimowe.

• Nie zostaliśmy zasypani protestami w związku ze zniesieniem ocen. Było kilka głosów za i kilka przeciw. Ciągniemy zatem dalej bez ocen.

• I tym razem scenowcy nie znajdą na naszych łamach serwisu scenowego. Wygląda na to, że Ranger nie podołał miesięcznemu cyklowi wydawniczemu *ACS*. Być może serwis powróci w następnym numerze, ale nie ręczę.

POCZTA PRZYNIOSŁA...

• Sławomir Komorowski przysłał nam list z uwagami (dzięki), w którym umieścił także kilka słów na temat testowanej przez nas w numerze 1/96 przystawki *CD32 ProModule*. Myślę, że warto je tu przytoczyć: na początek my configuration – ACD32, *ProModule*, 8 MB FAST, df0, df1 (niestety twardziela kupuję dopiero za 3 tygodnie). W wielu gazetach PM otrzymywał oceny 9,5/10 lub 10/10. Jednak jako prawie roczny posiadacz wystawiam ocenę 8/10. Największym błędem konstrukcyjnym PM jest brak w przystawce odpowiednich otworów (lub „dołków"), w których mogłyby się „klinować" nóżki od CD32. Niezbyt stabilny układ powoduje, że nawet delikatne przesunięcie CD32 względem przystawki może być przyczyną resetu, niezauważania dodatkowej pamięci, kłopotów z włączeniem komputera (nie odpala czytnik, migająca dioda, brak zgłoszenia gotowości). Można tego uniknąć, poprzez bardzo mocne dociśnięcie „spinki" (a spróbuj ją teraz wyciągnąć, he he he!). Przed przystąpieniem do montażu PM, „spinkę" należy owinąć taśmą (najlepiej plastrem) w taki sposób, aby płytkę drukowaną przymocować do blachy (inaczej odpadnie po 4-5 wyciągnięciach). Zbyt słabe dociśnięcie „spinki" powoduje dość groźnie wyglądające wariacje na ekranie monitora. Niezbyt szczęśliwie rozwiązano sprawę fdd. Brakuje wyprowadzonego na zewnątrz przełącznika, który odłączałby df0, a df1 przełączałby w tryb pracy stacji głównej (na płycie głównej jest odpowiednia zworka, twórcy przewidzieli ją jednak jako STAŁY przełącznik df1 w tryb df0, gdy nie mamy tej ostatniej w ogóle — przyp. RB). Strzałem w 10 jest wyłącznik pamięci FAST. Pozwala to na poprawne odczytywanie zwykłych kompaktów (obsługa ekranu „muzycznego" lubi się gryźć z FAST-em). Bardzo dobrym pomysłem było zamontowanie gniazda RGB, ponieważ podłączanie ACD32 do monitora poprzez gniazdo antenowe dawało mizerne skutki. Poza tym PM posiada wszystkie potrzebne porty i gniazda (możliwość podłączenia dodatkowego zasilacza – to jest to). Biorąc pod uwagę ww. niedogodności stwierdzam z całą pewnością, że ProModule jest najlepszym rozwiązaniem dla wszystkich, którzy ze swojej Amigi CD32 chcą zrobić pełnoprawny komputer. A jak to działa z prądem? Całkiem nieźle. Z większością gier i programów nie ma żadnych kłopotów. Chociaż niektóre gry działają w specyficzny sposób. *Mortal Kombat II* należy odpalić w następujący sposób: dysk „a" wkładamy do df0. Kiedy stacja „stanie", dyskietkę przekładamy do df1 i możemy grać (gdy używamy tylko df1, są kłopoty z bezpośrednim odpaleniem gry). *Worms* obsługuje się tylko za pomocą pada (klawiatura ma wolny wieczór). Uwaga!!! Gra *Sabre Team* w wersji dyskietkowej wykrywa czytnik CD. Po odczytaniu pierwszego dysku prosi o włożenie kompaktu do CD0 (wtedy to my mamy wolny wieczór).

• Następny kawał listu pochodzi od gościa z Warszawy, który podpisał się wykręconym logo, które nie za bardzo mogliśmy rozszyfrować, tak że sorry za brak ID. „Kupuję niewiele czasopism. Tak naprawdę regularnie „aż" trzy: *Magazyn Amiga*, *Tylko Rock* i *Amiga CS*. Rzadko też pisuję listy, ale pomyślałem, że czas to zmienić. Wasze pismo jest po prostu czadowe i dlatego odczułem potrzebę przelania tego radosnego spostrzeżenia na papier. Nie powiem, że wszystkie artykuły są udane, ale skoro 90% jest na poziomie, to bardzo dobrze się dzieje. Naprawdę, aż ciężko się czeka na kolejny numer, po prostu nie można się odtruć po kilku latach shitowej lektury — patrz czasopisma spod znaku prostytucji komputerowej (tu następuje wyliczenie kilku tytułów, które taktownie przemilczymy — przyp. RB). To był taki mały wślizg celem wstępu. Przechodząc do konkretów, bardzo przydał mi się opis kart turbo. Zabrakło mi tylko jednego. Informacji czy *Apollo 1240* można wyłączyć, nie wyjmując jej z komputera. Z *Blizzardem* można to uczynić, a sam pan przyzna, że jest to duże udogodnienie. Warto by więc było podać taką informację. Odnośnie rubryki WŁASNE ZDANIE – bardzo dobry pomysł. Rozstroiły mnie tylko oceny Adama „Freya" Barczyńskiego. Aż biorą mnie podejrzenia, czy to nie jest niebieski sabotażysta, chodzący na co dzień w stroiku adidas-bundesliga. Twoja nagonka (zresztą chyba wszystkich piszących teksty) na dopalanie maszynek jest słuszna i chyba zaczyna działać! Przynajmniej u mnie pod strzechą zapadła decyzja o zakupie karty. Pozostaje dylemat finansowo-czasowy, jaka to będzie karta: 030 czy 040? (...) Chciałem jeszcze zapytać czy istnieją wersje na A1200 takich gier jak *Powermonger* i *Populous II*?

Dzięki za ciepłe słowa, Tymek z Jeżyc zeły mnie w następnym liście, że znowu przytaczam samych podlizuchów. Sprawa zworki wyłączającej kartę *Apollo* rzeczywiście nam umknęła, a jest dość ważna. Karta *Apollo* nie ma takowej zworki, więc można ją wyłączyć jedynie przez wyjęcie z gniazda. Co do, jak to ująłeś, „nagonki", to m.in. o to chodzi, by dostarczyć argument w bitwie z rodzicami: biegnie synek do tatusia z *ACS* w garści i mówi, że taki jeden pan tu napisał, że NAPRAWDĘ WARTO kupić rozszerzenie, dysk twardy czy czytnik CD-ROM. I biedny rodzic ugotowany... Twoje obawy co do osoby Freya są nieuzasadnione — co prawda jest on multiplatformowy, ale negatywne oceny wynikają z czego innego. Adam lubi pewną wąską grupę gier i na wszystko „spoza" patrzy srogim okiem. A istotą WŁASNEGO ZDANIA jest subiektywność redaktorów i od razu widać, kto co lubi. Ja na przykład jestem typem łagodnego niedźwiadka, każda nowa gra mnie cieszy, pod warunkiem, że nie jest bezczelnym przegięciem. Wymienionych przez Ciebie gier nie ma w wersjach specjalnie na A1200. Są to leciwe produkcje i mogą być kłopoty z odpaleniem ich na tysiącdwusetce, choć ja na przykład mam abolicyjnego *Popolousa II* i chodzi bez zarzutu.

• „Jakim programem odczytać obrazki gif i jpeg z dysków *ACS*?" Posiadacze systemów 3.0 i 3.1 mogą do tego użyć systemowego programu MultiView (pod warunkiem posiadania odpowiednich datatype'ów), jest on zresztą wpisany jako narzędzie w ikony obrazków. Można też użyć programów *Viewtek* czy *PPShow*. Większość z Was w ankiecie deklarowała dostęp do rynku shareware, postanowiliśmy więc nie umieszczać na naszych dyskach podstawowych programów. Jeśli nie możecie zdobyć żadnej przeglądarki, napiszcie lub zadzwońcie do **ProLine** — oni prześlą Wam odpowiednie programy.

• „Mam drukarkę *Star Nx 100 P* i wiem, że może ona współpracować z Amigą. Problem polega na tym, że muszę uciąć jakiś kabelek z któregoś pina, żeby drukarka się nie spaliła, tylko który?" Czternasty. Na 14 pin gniazda równoległego (do którego podłączasz drukarkę) Amiga wysyła napięcie +5 V, co drukarkom niezbyt się podoba. Nie wszystkie drukarki używają czternastego pina, jednak warto dmuchać na zimne i przeciąć odpowiedni kabelek.

• „Czy *Mortal Kombat*, albo chociaż *MKII* instaluje się na HD?" Nie, wymienione przez Ciebie gry są na niedosowych dyskach i podczas ładowania doprowadzają gracza do szewskiej pasji. Wśród piratów krążą natomiast chałupnicze instalery do powyższych, ale to już inna para kaloszy...

• „Jak instalować na HD gry bez instalera?" To zagadnienie na oddzielny artykuł. Jeśli odezwie się więcej głosów zainteresowanych tym tematem, popełnię takowy tekst. Inny Czytelnik pyta jak zainstalować *Space Hulka*. Otóż jest to jedna z tych gier, które uparcie odwołują się do stacji df0: i żadne przypisy nie pomogą — trzeba grać z dyskietek.

• Pan Jacek Łyczkowski napisał do nas z propozycją poszerzenia tabelki do gier o rubrykę ZAPIS, w której podawalibyśmy czy (i jaki) dana gra posiada zapis stanu gry. Tabelki nie poszerzymy, ale postaramy się stosowne informacje umieszczać w tekście. Pańskie przypuszczenia, że *Skarb Templariuszy* nie posiada opcji zapisu stanu gry są niestety słuszne.

• „Czy wersja gry *Theme Park* na Amigę 1200 będzie działała na Amidze 500 z procesorem 68030, a jeżeli tak, czy straci tylko na ilości kolorów? Czym różnią się wersje Amiga i PC gry *Theme Park*?" Niestety, *TP AGA* nie ruszy na dopalonej A500 – brak kości AGA! Jest natomiast oddzielna wersja ECS tej gry. Różni się zasadniczo — wszystkie sklepy są takie same, różnią się jedynie szyldami. Ale grafika to nie wszystko — gra została pozbawiona kilku ważnych opcji, w rezultacie prawie nie da się w nią rozsądnie grać. Wersja AGA graficznie nie różni się od wersji pecetowej, brakuje jej natomiast np. przydatnej opcji fajerwerków, ale to już da się przeboleć.

• Pora na kolejny odcinek rewelacji z instrukcji do *Opusa*. Dziś m.in. dowiemy się, że prosta komenda CheckFit „podaje konieczną ilość pamięci dla programu np. po rozkompresowaniu i aktualny stopień kompresji". Widmo kompresji ciąży jeszcze na wielu stronach. Oto na przykład, przy okazji omawiania bitów protekcji pliku dowiadujemy się, że bit a (archived) oznacza, że plik jest skompresowany! Dalej czytamy, że dzięki tym parametrom możemy „zabezpieczyć plik przed skasowaniem lub skompresowaniem". Bit pure mówi nam, że mamy do czynienia z „plikiem tekstowym pozbawionym wszelkich kodów sterujących, utworzonym np. komendą save z parametrem only ASCII z dowolnego edytora". Ileż głupot można zmieścić w jednym zdaniu! Oczywiście, czego można się było spodziewać, bit d oznacza, że „plik jest do skasowania". Oznacza to, że 99% plików na moich twardych dyskach jest do skasowania! I tym akcentem kończę, do zobaczenia za miesiąc.

■ **Rafał Belke**

Aminet Set 3

Kompakty z serii Aminet cieszą się niezmiennie ogromną popularnością. W miesiąc po tym, jak ukazał się dwunasty numer tej płytki (datowany na czerwiec 1996), firma Ossowski's Schatztruhe _wydała kolejny, trzeci już z rzędu, świetny zestaw Aminet Set._

Tym razem, poza olbrzymim zbiorem programów, rysunków, modułów przygotowano dla nas super niespodziankę. Na płytkach znajdziemy trzy świetne, znane i, co najważniejsze, komercyjne programy: *XiPaint 3.2*, *OctaMED 5* i *Imagine 4.0* (!!!). Tym, którzy kupili ten zestaw, przysługuje prawo znacznie tańszego upgrade'u powyższych programów do ich najnowszych wersji. Szczególnie atrakcyjna jest propozycja zakupu *Imagine 5.0* za jedyne 125 USD.

Aminet Set 3 składa się z czterech krążków podzielonych według tematów przewodnich. Pierwszy z nich nazywa się „Tools" i swoją zawartością przypomina każdą normalną płytkę z serii *Aminet*. Znajdziemy tu wszystkie katalogi, z tą jednak różnicą, że zawierają one najnowsze dane z czerwca, które pojawiły się już po wypuszczeniu *Aminetu 12*. Katalog Biz zajmuje tu 9 MB i jak zwykle zawiera świetny zestaw programów „biurowych". Na szczególną uwagę zasługują patche do Pagestreama 3.0i i wersja demonstracyjna świetnego programu do edycji kolorowych czcionek, *Font Machine*. Kolejne katalogi zawierają tym razem: Comm — 12 MB programów, Demo — 23 MB, Dev — 15 MB, Disk 7 MB, Docs — 44 MB (w tym świetna lista internetowych adresów firm i znanych ludzi związanych z Amigą), Game — 28 MB, Gfx — 11 MB, Hard — 4 MB, Misc — 6 MB, Mods — 51 MB, Mus — 5 MB, Pix — 38 MB, Text — 226 MB (bardzo dużo niezłych czcionek, tak bitmapowych, jak i PostScriptowych), Util — 52 MB.

Druga płytka poświęcona została grafice. Jest to moim zdaniem najmocniejszy punkt zestawu — przede wszystkim ze względu na pełną wersję *Imagine 4.0*. W katalogu Gfx (116 MB) znajdziemy przede wszystkim olbrzymi zbiór trójwymiarowych obiektów do *Imagine'a*. Szkoda, że akurat ten program jest faworyzowany (znalazłem, tylko trzy zestawy obiektów do *LightWave'a*), ale jest to znamienne dla kompaktów i dla całego Aminetu w ogóle. Dla zakompleksionych Amigowców jest tu coś bardzo ciekawego: w katalogu Gfx/aga znajdziecie archiwum voxel087.lha, zawierające bardzo dobry i szybki engine lotu nad trójwymiarowym krajobrazem. Drugi katalog na tej płytce to Pix, kryjący w sobie 415 MB różnego rodzaju rysunków i animacji. Widać, że autorzy kompaktu przeprowadzili bardzo surową selekcję materiału. Naprawdę trudno znaleźć coś na niskim poziomie.

Nadszedł czas na trochę zabawy. Zapewni nam ją trzeci krążek, nazwany „Fun". Prawdziwy Amigowiec najlepiej bawi się grając lub oglądając wspaniałe demka. Tych ostatnich zamieszczono tu naprawdę sporo. W katalogu Demo znajdziemy 215 MB najnowszych produkcji amigowej sceny. Demka w większości prezentują bardzo wysoką jakość i pozwalają spędzić wiele bezczynnych minut przed monitorem (polecam demo *Storm* z katalogu Demo/aga). Katalog Game oferuje nam 311 MB świetnych shareware'owych gierek. Podzielono je jak zwykle na podkatalogi, wyróżniając strzelaniny, role-playe i logiczne. Do „zapchania" miejsca na płycie wykorzystano resztę katalogu Misc z pierwszego krążka. Jest tego 35 MB.

Czwarta, ostatnia już płytka zawiera wspaniały materiał dla miłośników komputerowej muzyki. Poświęcona została bowiem modułom. Po dokładnym „przeskanowaniu" cedeka okazało się, iż nasz player do modułów ma ich do dyspozycji ponad 340 MB. Trudno opisywać wszystkie po kolei, ale warto zwrócić uwagę na niespodziewanie dużą liczbę modułów wielokanałowych. Znajdziemy tu nawet muzyczki odgrywane na 32 ścieżkach — do tego jednak potrzebny nam będzie trochę „mocniejszy" sprzęt. Prawdopodobnie autorzy zestawu nie zebrali wystarczająco dużo muzyczek i dlatego zdecydowali się zapełnić miejsce na czwartym krążku katalogami Biz (48 MB), Comm (72 MB), Dev (50 MB) i Mus (16 MB), uzupełniającymi dane zawarte na pierwszej płytce.

Podsumowując, stwierdzam, że zestaw *Aminet Set 3* godny jest polecenia każdemu szanującemu się Amigowcowi, posiadającemu czytnik CD-ROM. Tak olbrzymi zbiór, tak dobrze wyselekcjonowanych danych, za tak niską cenę jest klasą sam dla siebie.

■ **Tomasz 'Hires' Filipek**

TYTUŁ	AMINET SET 3
PRODUCENT	SCHATZTRUHE'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	4
ILOŚĆ DANYCH	2170 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	tel.

Multimedia Toolkit 2

Weird Science po bardzo dobrej produkcji Multimedia Toolkit (opis w numerze 1/96) zdecydowała się wydać tzw. sequel — czyli po polsku — część drugą. Najczęściej wszystkie tzw. kontynuacje mają niewiele wspólnego z jakością ich poprzedników — w tym wypadku jest inaczej.

Zestaw przeznaczony jest dla wszystkich miłośników multimedialnych prezentacji, którym brakuje – niezbędnych do zrealizowania ich pomysłów – rysunków, dźwięków, jingli i muzyczek. Nie zawiodą się też wszyscy, poszukujący po prostu bardzo dobrej jakości rysunków i dźwięków. *Multimedia Toolkit 2* składa się z dwóch płytek. Na jednej z nich umieszczone wszelkie dane związane z grafiką, na drugiej natomiast znajdziemy wszystko, co dotyczy muzyki.

Najważniejszą częścią pierwszego krążka jest katalog IMAGES, który zawiera ponad 390 MB świetnej jakości rysunków. Cały ich zbiór podzielono tematycznie na 18 dziedzin (m.in. krajobrazy, pojazdy itd.). Obrazki nagrane zostały w trzech formatach — 16 kolorów (dla użytkowników starszych Amig), 256 kolorów i 24 bity. Warto zwrócić uwagę na bardzo dobry dobór obrazków — nie znajdziemy tu zdjęć w niskiej rozdzielczości czy słabo zeskanowanych. Dalej idzie pokaźny zbiór obiektów (i innych danych) do najpopularniejszych programów 3D — *Imagine'a* (152 MB) i *LightWave'a* (64 MB). Fakt, iż wybrano tylko skomplikowane i prezentujące wysoki poziom obiekty, świadczyć może o dużym zaangażowaniu autorów w tworzenie zestawu *Multimedia Toolkit 2*. Na tym krążku nie zawiodą się też „poszukiwacze" różnego rodzaju tekstur — jest ich tu kilkadziesiąt.



Druga płytka w dużej części poświęcona została dźwiękowi. Zawiera bowiem spore katalogi poświęcone samplom (40 MB), modułom (88 MB) i wszelkim danym związanym z obsługą i wykorzystaniem MIDI (44 MB). Jak na poprzedniej płytce, od razu daje się zauważyć wysoka jakość i staranny dobór zamieszczonego materiału. Niebanalną rzeczą jest też dbałość o porządek i logiczny układ danych na płycie. Sample i moduły poukładano alfabetycznie w oddzielnych katalogach (nawiasem mówiąc, nie wiem czy nie lepszym pomysłem byłoby poukładać je według instrumentów czy rodzaju dźwięku, ale to już mój subiektywny punkt widzenia). W przypadku sampli wydzielono też katalog zawierający zdigitalizowane głosy ludzkie. Największą radość sprawiło mi znalezienie, wśród setek dźwięków, kilkunastu sampli z *Czerwonego Karła*. Bardzo dobrym pomysłem było nagranie kilkunastu muzycznych programów narzędziowych — wśród nich tak znanych i popularnych, jak *Octamed 5.04*, *DSound* czy *MultiRipper*. Resztę krążka zajmują katalogi zawierające renderowane obrazki, duży zbiór clip-artów (123 MB) i kolorowe fonty (28 MB).

Polecam zestaw *Multimedia Toolkit 2* wszystkim „wiecznie potrzebującym" nowych bakkgroundów, rysunków i dźwięków – czy to do swoich prezentacji, czy tylko dla zabawy i przyjemności. Płytki te wyróżniają się nie tylko wysokim poziomem zawartego na nich materiału, ale także konsekwencją i logiką w ułożeniu danych. Słowem — świetna propozycja za niewygórowaną cenę.

■ **Tomasz 'Hires' Filipek**

TYTUŁ	MULTIMEDIA TOOLKIT 2
PRODUCENT	WEIRD SCIENCE'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	2
ILOŚĆ DANYCH	1200 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	70,00 zł

Scena - PL

Jest drugi, po *Dźwiękach i modułach*, kompakt **EXE** przeznaczony wyłącznie dla Amigi, ponownie zapełniony oprogramowaniem public domain i shareware. Tym razem do dyspozycji oddana została pokaźna kolekcja dokonań polskiej sceny: dema, obrazki, moduły, animacje itd. Składanka ta powstawała mniej więcej w tym samym czasie, co *CDPL* **Almathery**, co spowodowało powtarzanie się materiałów na obu krążkach. Powoduje to, że nabywca *CDPL* raczej niechętnie wysupła gotówkę na podobny w treści kompakt **EXE**. Jednak ten, kto jeszcze stoi przed wyborem, którą płytkę kupić może skierować swoje zainteresowanie na *Scenę-PL*.

Jedną z cech odróżniających ten kompakt od *CDPL* jest jego monotematyczność, czyli zgromadzenie tylko materiałów związanych z działalnością polskich grup. Może to być zarówno zaleta, jak i wada, gdyż z jednej strony nie jest to dobra propozycja dla osób lubiących kupować płytki, na których jest wszystkiego po trochu, a z drugiej dla tych, którzy wszelakiego softu mają wystarczająco dużo, a chcieliby zapoznać się tylko z produkcjami scenowymi, *Scena-PL* jest rozwiązaniem idealnym.



Najważniejszym katalogiem na tym krążku jest oczywiście szuflada DEMA (78 MB), zawierająca programy demonstracyjne poukładane w oddzielnych katalogach (po jednym dla każdej grupy). Zgromadzono tu bardzo duży wybór zarówno starych, jak i nowych produkcji (z lekką przewagą tych ostatnich), a najnowsze propozycje pochodzą z party *Intel Outside II*. Około 90% dem należy przed uruchomieniem rozpakować na dyskietkę (-ki), co skutecznie eliminuje możliwość ich obejrzenia przez posiadaczy nie rozbudowanych konsol CDTV i CD32. Nie jest to oczywiście wina **EXE**, ale kłóci się to wyraźnie ze stwierdzeniem z okładki, że „zawartość dostępna jest w większości nawet przy użyciu standardowej CD32". To samo dotyczy niestety znakomitej kolekcji polskich magazynów dyskowych (75 MB, 29 tytułów), która bez stacji dysków jest bezużyteczna.

Nie przedstawia natomiast najmniejszego problemu na dowolnej Amidze przejrzenie obrazków i animacji oraz przesłuchanie modułów, których zgromadzono tu 51 (grafika) i 80 MB (muzyka). Miłą ciekawostką jest zamieszczenie prac pochodzących z konkursu graficznego *Magazynu Amiga* (64 MB). Także z włączeniem inter (ok. 1,5 MB) nie powinno być problemu, gdyż każde z nich ma własną ikonkę, ale tu wystąpić mogą duże problemy z kompatybilnością, szczególnie na CD32. Kłopoty z działaniem dem (głównie tych starszych) są zresztą dosyć częste także na „zwykłych" Amigach, ale na tych modelach poradzić sobie można przy użyciu różnego typu degraderów.

Ostatnią (prawie) atrakcją przygotowaną przez **EXE** jest TORBA SZOPY – katalog, w którym znajduje się 17 MB przydatnego shareware'u, pogrupowanego tematycznie (grafika, muzyka gry i inne). Jest to dobre uzupełnienie zawartości krążka, wspomagające korzystanie z niej. Prócz tego w osobnej szufladzie ARCHIWIZERY nagrano programy *Zoom* i *DMS*, służące do rozpakowania zarchiwizowanych na *Scenie-PL* dyskietek.

Największą wadą tego wydawnictwa wydaje mi się być niezbyt duża ilość materiałów na nim zawartych. Znajduje się tu łącznie 372 MB danych, co w dzisiejszych czasach nie jest już niczym specjalnym. Pochwalić można autorów za to, że nie zapełniali płytki czym popadnie, byle tylko nabić standardowe 600 MB, ale czy faktycznie nie znalazłoby się jeszcze trochę materiałów na tyle godnych uwagi, żeby je nagrać na tym krążku?

Biorąc pod uwagę wszystkie za i przeciw, trudno jest polecić ten kompakt komukolwiek innemu niż zagorzałemu wielbicielowi rodzimej twórczości niekomercyjnej, posiadającemu na dodatek „pełną" Amigę, a nie konsolę.

Kamil Barczyński

TYTUŁ	SCENA-PL
PRODUCENT	EXE'95
DYSTRYBUTOR	EXE tel. (0-71) 55-83-82
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	372 MB
BOOTOWALNY	TAK
CENA	50,00 zł

Your Privacy Assured

Ubiegłoroczne dobre wyniki finansowe jednego z największych producentów i dystrybutorów oprogramowania shareware i public domain dla Amigi, **Dark Unicorn Productions**, spowodowały wysunięcie propozycji współpracy przez dystrybutora komercyjnego software'u, firmę **Better Concepts Inc**. Współdziałanie obu partnerów polega na tym, że **BC Inc**. zajmuje się promocją i sprzedażą pełnych wersji programów oferowanych przez **DUP** oraz produkcją CD-ROM-ów z tymże oprogramowaniem.

Jednym z pierwszych efektów połączenia sił obu firm jest opisywany tu kompakt *Your Privacy Assured*, będący jedną z setek (a może już tysięcy) płytek przeznaczonych „tylko dla dorosłych". Głównym jego wyróżnikiem z całej masy innych podobnych w charakterze propozycji jest jego przeznaczenie do wykorzystania wyłącznie na Amidze. Zaopatrzony jest on w napisany w *Amosie* (co jest typowe dla produktów **DUP**) interfejs obsługi, dzięki któremu można wygodnie, za pomocą nawet A500 z czytnikiem, przejrzeć jego zawartość. Składają się na nią w przeważającej części obrazki, nie brak tu też animacji, związanych z tematyką krążka opowiadań oraz gier.

Skanowane zdjęcia ułożone są w czternastu katalogach po 72, co daje 1008 plików do przejrzenia (plus 56 w katalogu oznaczonym piętnastką, a który nie jest uwzględniony w menu obsługi). Wszystkie one są dostępne dla właścicieli dowolnej Amigi, bo nagrane są w formacie HAM-6 320x400. Niestety, ich jakość techniczna pozostawia wiele do życzenia (o dobrym guście nie wspominając), wydaje się, że są to pierwsze z brzegu ściągnięte pliki z różnych BBS-ów, bez żadnej selekcji umieszczone na płytce. Autorzy zadali sobie tylko tyle trudu, by przerobić je na odpowiedni format, co zresztą najczęściej nie wyszło im (zdjęciom) „na zdrowie" – zwykle są mało kontrastowe i niewyraźne, a tylko na kilku z nich widać, że jest to HAM-6, a nie tryb o mniejszej liczbie barw.



Jakość animacji, których jest tu 48, jeśli weźmie się pod uwagę, że są one przeznaczone dla A500, jest natomiast bardzo dobra. Są one oczywiście czarno-białe i wyświetlane w okienku wielkości 1/4 ekranu, ale są za to dużo dłuższe niż te kilku (nasto-) klatkowe znane z dem. Poza tym ich wybór jest ułatwiony dzięki, podobnemu jak przy obrazkach, menu, w którym znajdują się pomniejszone pierwsze klatki każdej z nich. Również interfejs obsługi tekstów zawartych na tym CD (prawie pół tysiąca plików!) jest wystarczający, a jego plusem jest dołączona opcja wydruku.

Najsłabszym punktem całości jest, moim zdaniem, to, co miało zwiększyć atrakcyjność tego wydawnictwa — „Girls Interactive". W zamyśle twórców miała to być chyba gra „udająca" produkty oznaczane etykietą „cybersex" czy też, w Polsce, „seks interaktywny". Niestety, nic ciekawego z tego nie wyszło, bo jedno zdjęcie panienki, na którym można dokonywać kilku „operacji",



tak by znajdujący się poniżej wskaźnik przyjemności osiągnął maksimum, okraszone kilkunastoma samplami, to jak na pojemność kompaktu o wiele za mało (całość zmieściłaby się spokojnie na dwóch dyskietkach). Już chyba lepiej pograć w nagrany tu z „odpowiednim" zestawem kart *Klondike III*.

YPA to niezbyt udana propozycja, atrakcyjna chyba tylko dla posiadaczy A500 i CDTV, a niewielka ilość danych na krążku i wysoka cena, odstręczają jeszcze bardziej od zakupu.

Kamil Barczyński

TYTUŁ	YPA
PRODUCENT	BETTER CONCEPTS'95
DYSTRYBUTOR	EXE tel. (0-71) 55-83-82
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	211 MB
BOOTOWALNY	TAK
CENA	75,00 zł

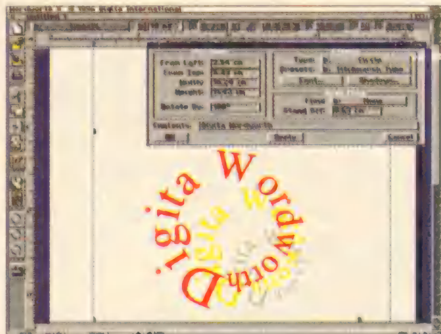
Magic Publisher

Płytek z clip-artami i różnego rodzaju fontami ukazało się sporo. Jednak niewiele z nich powstało z myślą o Amidze — większość to CD-ROM-y pecetowe lub macowe. Użytkownik Amigi do tej pory poszukiwał tych krążków po różnych stoiskach i później, już po kupnie płytki, znajdował na niej 300 MB zupełnie nieprzydatnych rzeczy. Teraz sytuacja, za sprawą firmy GTI GmbH, diametralnie się zmieniła. Ukazał się bowiem, wspaniały zestaw, poświęcony Amidze i wszystkim pracującym na niej DTP-owiczom.

Magic Publisher składa się z 4 krążków i ze 100-stronicowej książeczki, zawierającej wydruki wszystkich fontów i clip-artów. Na płytkach zgromadzono praktycznie pełne software'owe wyposażenie pracowni DTP. Na pierwszym cedeku znajdziemy dwa najlepsze amigowe procesory tekstu – *WordWorth 4TD* i *FinalWriter 4SE*, pełny soft do składu DTP — *PasTex* (ponad 250 MB) wraz ze wszystkimi fontami, katalog z najważniejszymi sharewa-re'owymi programami dotyczącymi pisania, wyświetlania, obróbki i drukowania tekstu. A jeśli chodzi o drukowanie, to w katalogu Printer-Driver znajdziemy 150 driverów do drukarek (polskich oczywiście nie ma). Wielbicielom manipulowania fontami przyda się świetny program — *FontMachine* (wersja demonstracyjna). Jest to taki *ImageFX* dla czcionek, pozwala on na dokonywanie wszelkich operacji z dziedziny image processing na fontach.

Druga płytka to zbiór wszelkiej maści fontów i clip-artów. Znajdziemy tu kilka tysięcy czcionek, zapisanych w formacie AdobeType1. Na uwagę zasługuje ogromny katalog (43 MB) z krojami tzw. „pisanymi". Okazale prezentują się też katalogi Deco (81 MB), Sans-Serif (40 MB) i Serif (93 MB). Jeśli akurat potrzebne będą nam niestandardowe fonty, zawierające różne symbole i rysunki, to znajdziemy je w katalogu Pictures (18 MB). Wielką gratką, tak dla maniaków czcionek, jak i dla ludzi piszących w „dziwnych" językach, będzie katalog Non-Latin (18 MB), w którym zgromadzono m.in. kroje hebrajskie, japońskie, chińskie, arabskie i, co najbardziej chyba przydatne, cyrylicę (9 krojów).

W katalogach z clip-artami znajdziemy 291 MB różnego rodzaju rysuneczków na każdą okazję. Według producenta jest ich ponad pięć tysięcy (ja niestety nie dałem rady ich policzyć). Jakość rysuneczków jest — jak zwykle – czasem bardzo wysoka, czasem raczej niska, ze wskazaniem na ten pierwszy wariant.



Trzeci krążek to zbiór tych samych, co na poprzednim, fontów, zapisanych jednak w innych formatach — Intellifont (wektorowy dla Amigi), TrueType (dla wszystkich komputerów) i DMF (dla *PageStreama*). Wielką gratką jest umieszczenie osobnego katalogu zawierającego wszystkie czcionki w formacie bitmapowym (cieszcie się Amigowcy). Na tej płytce znajdziemy również 25 MB czcionek kolorowych (to dla DTV). Niektóre z nich są świetne (zwłaszcza te w 16 kolorach), lecz ogólnie jest to chyba najsłabsza strona tej składanki.

Czwarta płytka to gratka dla sysopów. Zawiera on bowiem wszystkie wyżej wymienione dane w formie zarchiwizowanej (lha) i gotowe do wrzucenia do BBS-u.

Składankę *Magic Publisher* polecam wszystkim wielbicielom DTP na Amidze i wszystkim tym, którzy czasami coś piszą i potrzebują dużej ilości czcionek (czasami dosyć nietypowych). Na tych CD-ROM-ach nikt nie powinien się zawieść, o ile tylko nie potrzebuje polskich fontów — tych bowiem, co oczywiste, nie ma.

■ Tomasz 'Hires' Filipek

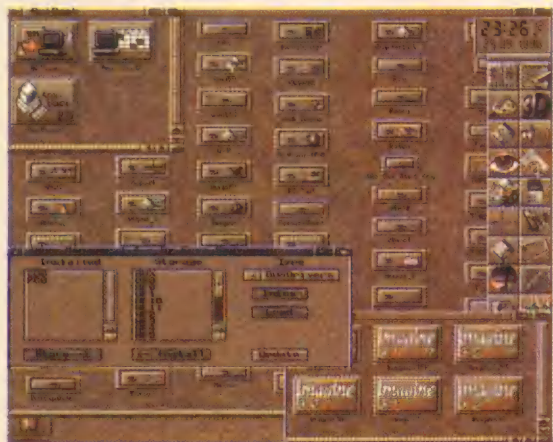
TYTUŁ	MAGIC PUBLISHER
PRODUCENT	GTI GmbH
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	4
ILOŚĆ DANYCH	2400 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	Tel.

Amiga Repair Kit

Każdemu kiedyś zdarzyło się wyrywać sobie włosy, zgrzytać zębami i dokonywać innych tego typu czynności, gdy w wyniku błędu jakiegoś programu, działania wirusa czy po prostu własnej głupoty „padł" twardy dysk. Co wtedy robić, jakiego programu użyć, by choć częściowo uratować stracone dane? W te bezgłośne i daremne wołania wsłuchała się firma Ossowskis Schatztruhe i wydała na srebrnym krążku świetny zestaw do ratowania amigowych twardzieli.

Trzon zestawu *Amiga Repair Kit* to cztery komercyjne (!) programy – *DiskSalv 4*, *RDB-Salv*, *Recovery* i *DSBackup*. Jako bonus dodano kilkanaście megabajtów shareware'owego oprogramowania służącego podobnym celom. Dla niezaznajomionych z tematyką kilka słów na temat tych niezbędnych w każdym domu narzędzi.

• *DiskSalv 4* (najnowsza wersja) to kombajn potrafiący z twardym dyskiem zrobić prawie wszystko. Świetnie wychodzi mu nie tylko, standardowe już, odkasowywanie plików, ale także odzyskiwanie danych po quickformacie czy oczyszczanie partycji ze zbędnych pozostałości po dawno nieistniejących programach czy danych. Poza tym *DiskSalv* potrafi naprawić błędy na dysku (rzecz jasna, nie te fizyczne), odzyskać (choćby częściowo) uszkodzone pliki oraz sprawdzić poprawność ich strukrury (i poinformowac o ewentualnych błędach czy uszkodzeniach). Dla wszystkich lubiących bezpieczeństwo program oferuje opcję backupu (czyli kopii bezpieczeństwa) partycji.



RDB-Salv (tu w wersji 1.1) to najlepsze antidotum na bardzo niebezpieczne uszkodzenie tzw. RigidDiskBlocku (struktury przechowującej najważniejsze dane o danych na twardym dysku). Pozwala na zrobienie kopii bezpieczeństwa aktualnego RDB oraz na odzyskanie danych z dysku, który stracił RDB i nie jest już przez system widziany. Trwa to wprawdzie bardzo długo (no bo pomyślcie, że program fizycznie czyta cały np. 850 MB dysk i tworzy cały obraz zapisanych na nim danych), ale jest bardzo skuteczne i pozwala na odzyskanie większości danych.

Recovery jest niezłym kawałkiem softu, który prezentuje nowatorskie podejście do odzyskiwania skasowanych lub uszkodzonych plików. Zakłada on urządzenie o nazwie Recovery, które „widzi" wszystko co znajduje się na partycji dysku. W ten sposób wszystkie np. uszkodzone dane odzyskiwać możemy za pomocą jakiegoś programu do zarządzania plikami (np. *DOpus*).

Wreszcie *DSBackup*. Jest to stosunkowo prosty program pozwalający na backup RDB i całej struktury danych twardego dysku.

Według mnie *Amiga Repair Kit* to niezbędne wprost narzędzie dla każdego poważnie wykorzystującego swój komputer Amigowca. Zawarte na płytce programy są najwyższej jakości i oferują wszelkie możliwości zabezpieczania i ratowania naszych danych. Całości zestawu dopełnia niezły zbiór programów shareware. Szkoda tylko, że płacimy za kompakt wypełniony zaledwie w 5 procentach.

Tomas 'Hires' Filipek

TYTUŁ	AMIGA REPAIR KIT
PRODUCENT	SHATZTRUHE'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	35 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	Tel.

Do tej pory, każdy kto chciał odejść od gierek i zająć się samodzielnym programowaniem, zmuszony był korzystać z kursów w rozmaitych amigowych magazynach lub poszukać bardziej doświadczonego kolegi. Potem, posiadłszy już potrzebną wiedzę, musiał znaleźć i zgromadzić całe potrzebne oprogramowanie, niezbędne do pracy. I nie myślę tu tylko o kompilatorach czy asemblerach. Mam również na myśli wszelkiego rodzaju tzw. stuff developerski. Tzn. specjalistyczne biblioteki, dokumentacje do nich, programy do tworzenia interface'ów graficznych, do konwertowania danych itd.

Amiga Developer CD v1.1

Teraz dla wszystkich, którzy chcą wkroczyć w świat programowania na Amidze firma **Ossowskis Schatztruhe** we współpracy z **Amiga Technologies GmbH** stworzyła i wydała płytkę *Amiga Developer CD*. Zawiera ona praktycznie wszystko, co potrzebne jest do tworzenia każdego rodzaju oprogramowania na wszystkie Amigi (łącznie z CD32).

Płytka podzielona została na 7 podkatalogów tematycznych. Pierwszy z nich — CD32 (3,3 MB) zawiera kompletny zestaw do tworzenia oprogramowania dla commodore'owskiej konsoli. Dodatkowo zamieszczono tu pakiet BuildCD. W katalogu Cotributions (1 MB) znajdziemy szereg programów i pakietów stworzonych przez niezależnych developerów. Między innymi są to pakiety developerskie dla *Envoya* (amigowa sieć), *INetu* 225 (amigowy Internet) i *Enforcera* (debugger). W kolejnym katalogu DevInfo nagrane zostały pliki tekstowe zawierające opis planów rozwojowych Amigi, jako platformy sprzętowej, jej systemu operacyjnego i kreowania nowych standardów.

Największy z zapisanych na płytce katalogów, Extras (18 MB) zawiera różnorodne programy i zestawy developerskie. Znajdziemy tu m.in. kody źródłowe programów „pod" Kickstart 2.04, źródłówki z *Rom Kernel Manual* (też dla 2.04), specjalny pakiet dla chcących pisać programy obsługujące MIDI oraz wszystkie materiały opublikowane przez śp. **Commodore-Amiga Inc.** z lat 1986-92. International to katalog, dla wszystkich przyszłych lub obecnych developerów, którzy chcieliby zapoznać się z wytycznymi śp. **Commodore** odnośnie lokalizacji programów. Ostatnie dwa katalogi, to głównie materiały tekstowe, opisujące bardzo dokładnie tajniki programowania pod systemem Amigi. W pierwszym z nich — NDK3.1 (7 MB) — nagrane zostały wszelkie wytyczne odnośnie systemu 3.0/3.1 i sporo bibliotek oraz kodów źródłowych. W drugim, natomiast (Reference — 12 MB), zgromadzono same teksty, m. in. kompletny magazyn *AmigaGuide* z lat 90-93, w całości poświęcony programowaniu na Amidze, artykuły poświęcone sprzętowi oraz największą gratkę — pełny opis include'ów i bibliotek Amigi w formacie *AmigaGuide*.



Podsumowując, uważam, że pominąwszy dosyć wąskie grono potencjalnych użytkowników, kompakt jest produkcją bardzo udaną. Brakuje mi tu jedynie, przydatnego początkującym, *Rom Kernel Manual 3* w całości. Twórcy kompaktu nie uzyskali jeszcze zgody autorów na zamieszczenie tej swoistej biblii amigowego programowania. Uczciwie też przypominają, że każdy kto chce programować na Amidze, musi posiadać swój kompilator języka C lub asemblera — żaden nie został na *Amiga Developer CD* zamieszczony.

■ **Tomasz „Hires" Filipek**

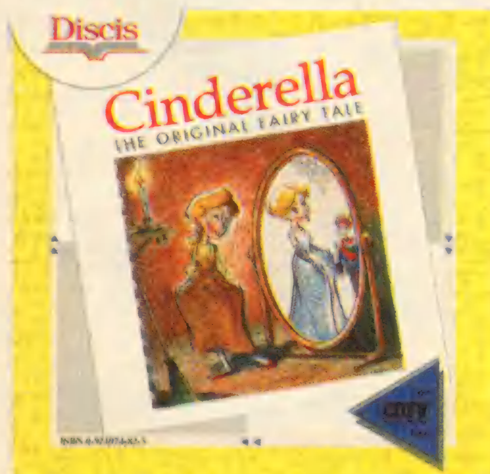
TYTUŁ	AMIGA DEVELOPER CD V1.1
PRODUCENT	SCHATZTRUHE'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. (0-66) 36-61-152
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	58 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	46,00 zł

Discis - spełnione marzenia

Firma* Discis *wydała kilka kompaktów z czytanymi książkami specjalnie dla naszej Amisi, a dokładnie jeszcze dla CDTV, co nie znaczy, że nie można ich odpalić na innych Amigach. Na kompaktach nagrane są bajki dla dzieci, w wersji angielskiej.

Czytając angielski tekst przeznaczony dla dzieci i słuchając bardzo przyjemnych głosów lektorów (pan i pani) osoba ucząca się angielskiego może się wiele nauczyć. Wszystkie wyrazy wymawiane są wolno i bardzo wyraźnie, ze szczególnym naciskiem na akcenty.

Po uruchomieniu komputera i wrzuceniu krążka do czytnika, naszym oczom ukazuje się logo serii **Discis**, a następnie strona tytułowa książki. Wykorzystana przez autorów czcionka jest bardzo ładna i czytelna, ilustracje są kolorowe, narysowane po Disneyowsku, a z głośników dobiega miła dla ucha melodyjka. Samą książkę obsługuje się w bezpeoblemowy sposób: kliknięcie lewym przyciskiem myszy na wyrazie powoduje, zagranie efektu dźwiękowego i wymówienie go (wyrazu, nie efektu), podwójne kliknięcie na wyrazie powoduje jego wymówienie oraz wysylabizowanie. Przytrzymanie wciśniętego klawisza na wyrazie spowoduje wymowę oraz wytłumaczenie znaczenia. Pojedyńcze kliknięcie na kwadraciku w prawym (lub lewym dla lewej strony książki) dolnym rogu kartki spowoduje przewrócenie na następną (lub poprzednią) stronę, podwójne kliknięcie na którymś z tych kwadracików spowoduje przejście na następną / poprzednią stronę z włączeniem muzyki, natomiast przytrzymanie przycisku na kwadraciku włącza automatyczne czytanie całej książki przez lektora. Nie koniec na tym: kliknięcie na fragmencie ilustracji spowoduje: wymowę nazwy wybranej rzeczy, wysylabizowanie lub wymowę wyrażeń związanych z tym fragmentem. Jak więc widać, seria Discis stanowi doskonałą rozrywkę dla dzieci władających językiem angielskim od urodzenia oraz świetny podręcznik dla dzieci (choć nie tylko) innych narodowości, uczących się języka angielskiego.



Zajętość kompaktu omówię na przykładzie bajki *Kopciuszek"* — *„Cinderella*. Główny plik, cała bajka, zajmuje 375 MB. Ponieważ zostało jeszcze mnóstwo miejsca, na krążku umieszczono pliki przedstawiające inne „książki" z serii **Discis**. Zajmują one 148 MB. Pozostaje 120 MB wolnego — wykorzystanie tego miejsca wydłŒżyłoby bajkę o 1/3.

Kompakty z serii **Discis** są bardzo ciekawą propozycją dla uczących się języka angielskiego, gdyż jednocześnie mogą oni czytać i słuchać tekstów, a niezrozumiałe wyrazy mogą być wyjaśnione przez wbudowany słowniczek (też mówiony). Nie ma polskich tłumaczeń, zagospodarowanie kompaktów nie jest optymalne. Dla indywidualnych użytkowników, ze względu na długość zabawy, jego zakup jest mało opłacalny. Za to dla szkół...

Sebastian 'Dr. No' Kaczmarczyk

P. S. Seria **Discis** składa się z następujących krążków: *Cinderella, Thomas' snowsuit, Mud puddle, The tale of Peter Rabbit, Benjamin Bunny, Heather, Moving, Paper Bag Princess, Ranch* i *Scary Poems.*

TYTUŁ	seria DISCIS
PRODUCENT	DISCIS KNOWLEDGE RESEARCH Inc.
KRĄŻKI	po 1
ILOŚĆ DANYCH	RÓŻNA (ok. 500 MB)
BOOTOWALNY	TAK

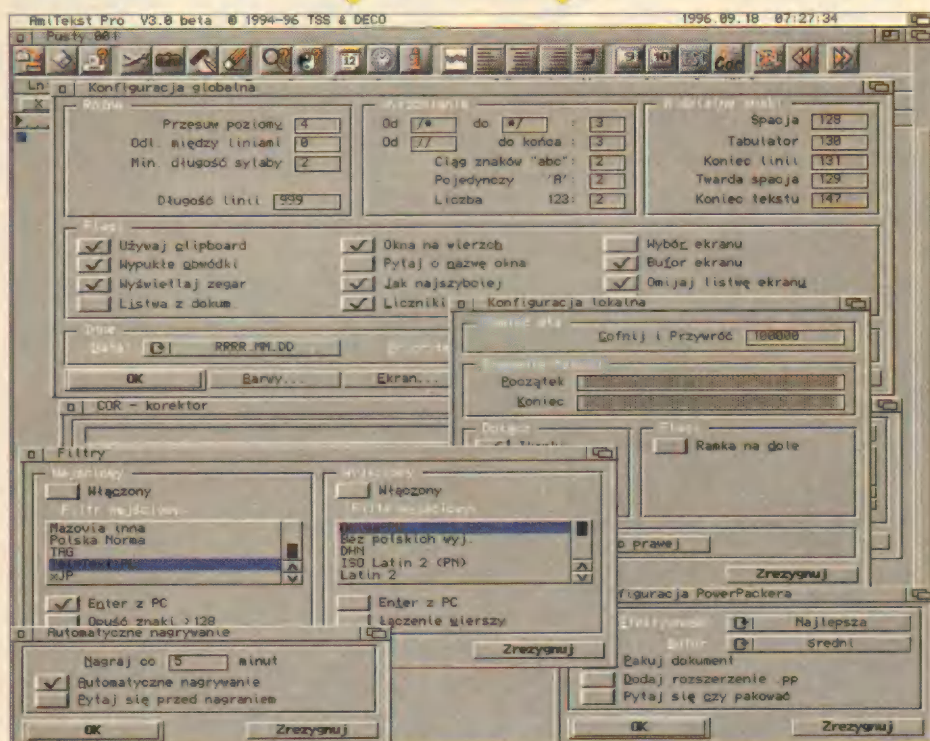


AmiTekst Pro Gold (3.0) BETA

INFORMACJE „SUCHE"

1. Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na to, że *AmiTekstPro 3.0* wymaga teraz co najmniej systemu 2.0 i bardzo dobrze, w końcu do poważnej pracy warto wreszcie nastawić się na system nowszy i bardziej niezawodny, a nie stary i — jakby nie było — wysłużony.

2. Zmieniono wygląd okien z dokumentami. Teraz *ATP3* może wyświetlić 6 cyfr numeru linii (1000000 linii), 4 cyfry numeru kolumny (10000 kolumn), 10 cyfr długości tekstu (10000000000 bajtów), 4 cyfry numeru strony (10000 stron!) i 3 cyfry numeru linii na stronie (1000 linii/stronę). Teraz wszystkie informacje (gadżety, liczniki, wskaźniki, liniał) zajmują mniej miejsca w pionie — więcej miejsca na tekst.



3. Dodano drugi zestaw ikonek. Zestawy można przełączać, umieszczając wskaźnik myszy nad ikonkami i klikając PRAWYM klawiszem. Dodatkowo zwiększono liczbę ikonek w zestawie z 22 na 24.

4. Utworzono nowe menu „Okna", w którym zgromadzono wszelkie funkcje związane z oknami.

5. Przebudowano funkcję „Informacje...". Teraz istnieją trzy funkcje: „Info. ogólne...", „Info. dodatkowe..." i „Statystyka...". Wszystkie te funkcje znajdują się w menu „Okna".

6. „Konfiguracja środowiska" została podzielona na dwa okna: „Konfiguracja globalna..." i „Konfiguracja lokalna...". Dodatkowo flagi dotyczące COR-a zostały przeniesione do menu „Słowniki".

7. *ATP3* dostosowuje się teraz do szerokości ramek okna. Można zmieniać położenie grubej ramki (OS 2.0 lub większy) albo po prawej stronie, albo na dole okna.

8. Dodano możliwość chowania okien. Dowolne okno z dokumentem można teraz schować (tzn. zamknąć okno bez kasowania dokumentu) oraz z powrotem je przywołać. Do nadzoru nad dokumentami służy nowe okno „Spis dokumentów".

9. Wszystkie requestery dotyczące zapisu mają ustawioną flagę FREQF_SAVE. Powoduje to, że nie można nagrać dokumentu po prostu klikając dwa razy myszą na pliku. Dodatkowo, gdy ustawi się katalog, który nie istnieje, requester zapyta czy utworzyć ten katalog. Requester kasowania plików też ma ustawioną flagę FREQF_SAVE.

10. Dodano nową funkcję „Nazwa" w menu „Okna". Powoduje ona zmianę sposobu wyświetlania nazwy dokumentu na listwie. Albo wyświetlana jest pełna nazwa wraz ze ścieżką dostępu (standardowo), albo wyświetlana jest tylko nazwa bez ścieżki.

11. Dodano nowe filtry.

12. Wszystkie dodatkowe okna dostosowują się teraz do szerokości użytej czcionki. Opcja ta działa dla czcionek o szerokości większej niż 8!

13. Program teraz sam rozróżnia skrypty ARexxa i DOS-u. Dlatego też w menu „DOS/Rx" pozostały tylko funkcje „Uruchom dokument" i „Uruchom plik" (zamiast czterech funkcji). Zmieniła się też „Konfiguracja klawiszy".

14. Zmieniono trochę okno „Katalogi/pliki". Można ustawić teraz skrypty wykonywane po uruchomieniu programu i po wczytaniu dokumentu (program sam rozpozna rodzaj skryptu).

15. Wyrzucono nagrywanie i wczytywanie dokumentów jako IFF.

16. Zmieniono ARexxa, niestety to chyba nie było dobrym posunięciem, teraz trzeba będzie zmieniać niektóre ze swoich skryptów, poza tym nowe przyzwyczajenia i znowu nauka zmienionych rozkazów...

17. Zmieniono wygląd liniału! Wydaje się być ładniejszy.

18. Dodano nowe cztery formaty daty (razem jest ich już 16). Formaty te zawierają pierwsze trzy litery nazw miesięcy, np. 17-Mar-1996 i to jest super, zawsze mi tego brakowało.

19. Uzupełniono zestaw ikonek o nowe funkcje. Razem jest ich już 96.

20. Dodano nową funkcję dla programistów. *ATP* może teraz wyróżniać słowa kluczowe danego języka programowania, może też poprawiać ich pisownię (duże lub małe litery) — tylko to, co jest wyświetlane. Można tę opcję włączyć i wyłączyć flagą „Główne flagi/Wyróżniaj słowa kl.". Może właśnie przez tę opcję *ATP* stanie się polskim edytorem dla programistów? Kto wie...

21. Nowa funkcja „Brakujący nawias" szuka uzupełniającego, brakującego nawiasu. Rozróżnia nawiasy: (), {}, [], «», /* */. To również bardzo przyda się programistom.

22. Dodano nową flagę obsługi linii „Formatowanie na bieżąco". Powoduje ona, że akapit jest formatowany podczas edycji.

23. Dodano listwę z nazwami dokumentów. Można ją włączyć, ustawiając w oknie „Konfiguracja globalna" flagę „Listwa z dokum.". Listwa ta jest zawsze umieszczona na dole ekranu.

24. Dodano nową funkcję „Sprawdź wyraz". Funkcja ta sprawdza dany wyraz i wyświetla na listwie ekranu czy jest on poprawny, czy nie. Bardzo dobra opcja, kiedy ogólnie dobrze piszemy, a jednak nie jesteśmy pewni właśnie pisanego słowa. To coś takiego, jak szybkie zajrzenie do słownika.

25. Dodano nową możliwość sprawdzania tekstu COR-em — „Podświetl błędne".

26. Superszybka procedura przesuwania dokumentu suwakiem!!!

27. Nareszcie działają makra! Procedura zapisująca makro odczytuje naciskanie klawiszy, klikanie na ikonki i wybieranie opcji z menu. I to jest właśnie wyśnione makro...

28. Nowa hiperszybka procedura do wyświetlania tekstu przy użyciu dowolnej czcionki. Wyświetla ona wszystkie atrybuty tekstu (tak jak przy czcionce Topaz 8). Ma tylko jeden mankament — działa tylko na procesorze MC68020 lub wyższym (dlatego jest taka szybka :-)

29. *ATP* podczas uruchamiania wczytuje ikonki z pliku AMITEKST:ikonki. Pozwala to na ustawienie własnych ikonek. Nowe ikonki są nagrane w katalogu „dodatkowe_ikonki" (są nareszcie ikonki *MagicWB*!)

30. Licznik Dł: (długość tekstu) jest teraz odświeżany na bieżąco.

To tylko główne i ważniejsze nowości w *AmiTekście 3.0*. Dodano też szereg drobnych usprawnień. Oto niektóre z nich.

1. Nowa procedura rysowania i kasowania kursora. Jest dużo szybsza i prostsza.

2. Przebudowano okno „Szukanie/Zamiana/Liczenie". Teraz opcje nieprzydatne po wybraniu danej funkcji („Szukaj...", „Zamień...", „Policz...") są zaśnieżane. Usunięto checkbox „Szukaj bloku". Zamiast tego dodano dwa nowe gadżety obok string-gadżetów. Naciśnięcie spowoduje skopiowanie bloku do odpowiedniego bufora (szukania lub wymiany). Można tę opcję wywołać także za pomocą odpowie-

dnich shortcutów (Amiga+Shift+S, Amiga+Shift+Z). Dodatkowo powiększono bufory szukania i wymiany ze 128 na 1024 bajty. Dodano też mały, wysoki gadżet przed string-gadżetami. Służy on do zamiany zawartości buforów szukania i wymiany.

3. Usunięto z menu grupy funkcji „Blok/Skasuj", „Inne/Rysowanie ramek" i „Inne/Ruch kursora". Dodatkowo uporządkowano i poukładano trochę menu.

4. Trochę przyspieszono działanie funkcji „Cofnij" i „Przywróć".

5. Jeżeli na listwie ekranu wyświetlany jest kilka razy ten sam komunikat, to rysowany jest tylko raz (np. przy „cofaniu", gdy nie ma więcej stopni cofania lub przywracania).

6. Nowa flaga „Własne odświeżanie" w „Konfiguracji globalnej" umożliwia przełączanie między dwoma sposobami odświeżania okien dodatkowych (SMART - szybsze odświeżanie kosztem pamięci CHIP — flaga wyłączona, SIMPLE — wolniejsze, ale o mniejszym zapotrzebowaniu na pamięć — flaga włączona).

7. Nowy wygląd sprite'ów przy ustawianiu marginesów i tabulatorów. Dodatkowo podczas ustawiania marginesów i tabów wyświetlany jest na liniale znaczek pokazujący, w którym miejscu jest teraz wskaźnik myszy.

8. Liniał zmienia teraz wysokość zależnie od wysokości ekranu.

9. Przy kasowaniu plików program pyta o potwierdzenie.

10. Opisy ikonek są wyświetlane teraz po najechaniu na nie wskaźnikiem myszy - nie trzeba naciskać LMB, tak jak było we wcześniejszych wersjach.

11. W pierwszej kolejności program czyta preferencje z katalogu, z którego się uruchomił.

12. Zmieniły się nazwy preferencji (*.prefs, *.klfun, *.files). Wybranie dowolnej części wgrywa pozostałe, o ile takie znajdują się na dysku.

13. Usunięto z menu funkcję „Zamień wszystkie", ponieważ do tego służy okno „Zmiana ciągów".

14. W oknie „O programie" wszystkie obrazki skalują się! Dodatkowo w nazwie okna jest podana data kompilacji.

15. Usunięto z okna „Katalogi/pliki" możliwość ustawienia słownika skrótów. Teraz można to tylko ustawić, zmieniając odpowiednie skrypty ARexxa. Dodatkowo usunięto komendy ARexxa dotyczące nazwy słownika skrótów.

16. *ATP* używa teraz pod systemem 3.0 tzw. MemPools. Objawia się to szybszym alokowaniem i późniejszym zwalnianiem kawałków pamięci.

17. Poprawiono wygląd niektórych okien.

WRAŻENIA OGÓLNE

Jak pisałem wcześniej, nie mogę jeszcze ocenić programu w takiej wersji, w jakiej aktualnie istnieje. Kilka opcji jeszcze nie działa, program często się wiesza, ale cóż, tak właśnie zachowują się wersje jeszcze nie dokończone. Niestety, ubolewam bardzo nad tym, że program nie ma zmienionego COR-a. COR zastosowany w *AmiTekście* nie jest już rewelacją. Nie można powiedzieć, że jest zły, jest zupełnie ok, można by było jednak trochę go usprawnić. Mimo tego już teraz mogę powiedzieć, że jeśli program utrzyma się na podobnym poziomie, co jego starsi bracia, to najnowsza wersja *AmiTekstu* będzie kolejnym poważnym krokiem do przodu w dziedzinie edytorów tekstu na Amigę. Jego nowemu image nie można już nic zarzucić, a mnogość i zróżnicowanie opcji jest także niczego sobie.

Moje ogólne wrażenia z testu są BARDZO pozytywne. Teraz pozostaje nam tylko czekać, aż nowy produkt pojawi się na półkach sklepowych lub po prostu w sprzedaży.

Sebastian (Seb McKein/AspHyX) Streich



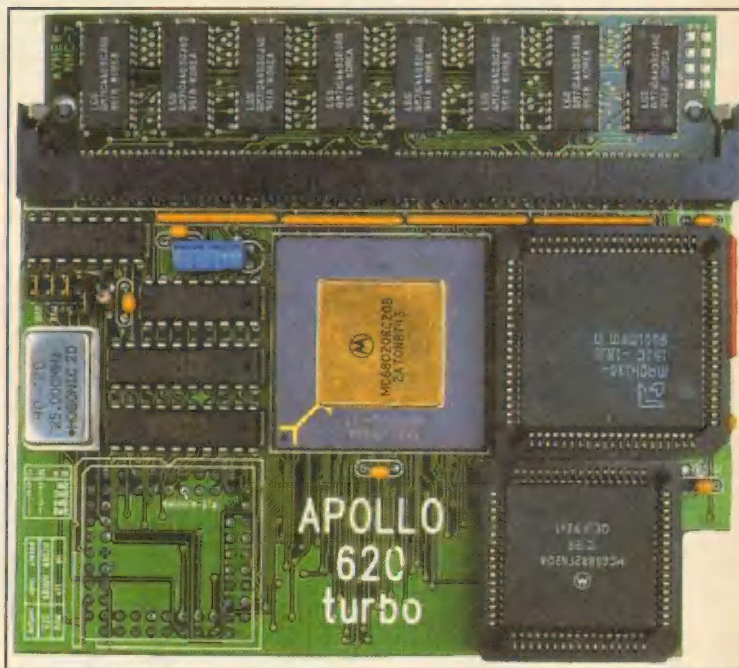
Apollo 620

Po notce w numerze 2/96 na temat karty turbo do Amigi 600 — Apollo 620 – otrzymaliśmy sporo listów z pytaniami o dokładne parametry karty oraz gdzie ją można kupić. W numerze 5/96 poinformowaliśmy Was, że ww. kartę sprzedaje (po bardzo atrakcyjnej cenie) firma* Elbox. *Brakowało jeszcze tylko testu na łamach ACS. I tu problem: skąd wziąć sześćsetkę? Jak okiem sięgnąć, wszyscy mają A1200, czasem A500 lub A4000. „Ratunek" przyszedł z Waszej strony — jeden z Czytelników, który zakupił tę kartę, postanowił podzielić się z Wami swoimi wrażeniami z użytkowania karty Apollo 620.

Garść informacji technicznych: *Apollo 620* ma na pokładzie procesor 68020 25 MHz. Użytkownicy, chcący sobie „policzyć", mogą zamontować na karcie koprocesor 68882, który także będzie taktowany częstotliwością 25 MHz. Programy obróbki grafiki *(ImageFX)*, procesory tekstu *(Final Writer)*, nie wspominając już o programach 3D *(LightWave)*, zwykle wykorzystują koprocesor, co bardzo polepsza komfort pracy. Oczywiście dobra karta turbo nie może się obejść bez gniazda na dodatkową pamięć. Do *Apollo 620* możemy zamontować 1, 2, 4 lub 8 MB RAM, przy czym pamięć ta będzie widziana jako FAST RAM, więc jeśli ktoś chce rozszerzyć CHIP RAM do 2 MB, zrobi to w tradycyjny sposób — rozszerzeniem „pod klapką".

Tyle ode mnie, oto raport Daniela.

Kartę otrzymujemy w estetycznym, tekturowym pudełku (o nie, tylko nie opis pudełka! — przyp. RB). Wewnątrz, poza kartą, znajduje się gwarancja oraz „instrukcja obsługi". Po obejrzeniu karty oraz zapoznaniu się z instrukcją, przystąpiłem do instalacji. Wyjąłem twardy dysk oraz FDD i wcisnąłem „dopalacz" na procesor (ponieważ A600 nie posiada wyprowadzenia szyny procesora, karta Apollo 620 instaluje się NA procesor 68000, na płycie komputera — przyp. RB). Szczęśliwy, podłączyłem twardziela, FDD i klawiaturę. Następnie usiłowałem domknąć obudowę, jednak okazało się to niemożliwe. Wymiary dysku i karty skutecznie to uniemożliwiły. Jedynym sposobem było wyjęcie metalowego ekranu spod płyty głównej. Instrukcja wspomina wprawdzie o tym, ale nie podaje dlaczego, więc ten punkt pominąłem. Po zakończeniu instalacji i zamknięciu obudowy (nadal z trudem, HDD trzeba przesunąć ku tyłowi Amigi) przystąpiłem do testu karty z kością pamięci Fast, SIMM 4 MB.



Boot komputera jest krótszy o 9 sekund. Okno Workbencha bardziej dynamiczne. Nareszcie możliwa stała się praca z *DOpusem* (wcześniej ślamazarność programu doprowadzała mnie do szału już po kilku sekundach).

Do moich ulubionych gier należą: *UFO: Enemy Unkown, Frontier, Wing Commander* i je właśnie postanowiłem sprawdzić.

UFO: gra odpala się i chodzi znacznie szybciej. Przerwy między turami są krótsze, a i żołnierze nie biegają jak anemicy po zawale.

Frontier: o szybkości tej gierki można się przekonać z intro. Skokowa animacja to przeszłość. Statki kołyszą się niczym na wietrze, a najbardziej realistyczna jest scena ostrzału powierzchni planety przez dwa Orły.

WC: to jest właśnie to. Ta gra najlepiej ze wszystkich omawianych korzysta z dopalacza. Zestrzelenie czegokolwiek (zwłaszcza ciężkich myśliwców) wymaga nieco więcej czasu ze względu na dynamikę i zwrotność Kotów. Lot przez pole asteroidów czy pole minowe stał się trudniejszy i wymaga dużo więcej skupienia.

Na końcu sprawdziłem jeszcze dwie gry wymagające procesora 020, mianowicie *Gloom Deluxe* i *Coala*. Obie gry chodzą na mojej Amidze jak burza, nie ma mowy o żadnym ślimaczeniu się czy skokowej animacji (choć *Glooma Dlx* nie radzę odpalać na największym ekranie).

Myślę, że zakup *Apollo 620* to ciekawa propozycja dla każdego posiadacza A600, zwłaszcza że 3.41 x A1200 to jest już coś.

■ **Daniel „Borys" Ambroziński**

NAZWA	APOLLO 620
DYSTRYBUTOR	ELBOX tel. (0-12) 56-49-81
KOMPUTERY	AMIGA 600
CENA	349,00 zł Z KOPROCESOREM 409,00 zł



Phase5 Digital Products

Jak wynika z ankiety, wielu z Was widziałoby chętnie na naszych łamach teksty nie związane konkretnie z tematem Amigi, jeszcze większa jednak część takie ruchy by potępiła. Postaram się tym artykułem połączyć potrzeby i jednych, i drugich, a jeśli temat się spodoba, będę kontynuował – zwłaszcza że mam jeszcze wiele pomysłów.

Pierwsza część poświęcona będzie firmie Phase5. Jest to firma o dużym, można by rzec — kluczowym znaczeniu dla użytkowników Amigi. Postaram się przybliżyć trochę firmę i katalog jej produktów.

Phase5 mieści się w dość małej miejscowości Oberursel niedaleko Frankfurtu. Jest międzynarodowym producentem sprzętu i oprogramowania. Firmę założyli Gerald Card i Wolf Dietrich. Z rozmachem zaczęła swoją pracę w roku 1992 i już w tym samym roku zdobyła 20 nagród za produkt roku, przyznanych przez różne amigowe czasopisma. Wiele razy była opisywana i przedstawiana na ich łamach, a także dawana jako przykład. W roku 1995 firma zaopatrywała rynek w akcesoria za 12 milionów marek jedynie na amigowskim rynku. Tuż przed świętami Bożego Narodzenia roku 1995 firma dała na rynek prawie 30000 sztuk osprzętu do Amigi. Spis produktów **Phase5** obejmuje akceleratory, kontrolery SCSI i karty graficzne. Firma starała się być innowacyjną i najlepszą na rynku amigowskim. Powtarzając sobie te słowa, stworzyła np. pierwszy ZORRO III DMS-SCSI kontroler, Fastlane Z3, pierwszą kartę turbo opartą na procesorze 68030 i wyposażoną w kontroler SCSI dla Amigi 1200. To nie wszystko — w **Phase5** powstała także pierwsza karta oparta na procesorze 68060 dla Amigi (Cyberstorm 060 50 MHz dla A4000), stworzyli także pierwszą 64-bitową kartę graficzną ze zintegrowanym pełnym systemem 24 bitów (CyberVision 64 dla Amigi 3000 i 4000), zaproponowali także pierwszą kartę opartą na procesorze 68060 dla Amigi 1200 — Blizzard 1260.

Jako dodatek do biznesu opartego na rynku amigowym, firma zainteresowała się także supportem komputerów Apple PowerPC. Już znane są wstępne rezultaty zainteresowania akceleratorami opartymi na procesorach PowerPC 604p 150, 166 i 200 MHz dla komputerów Apple wyposażonych w szynę PCI.

Aktualnie oferta **Phase5** wygląda następująco:

• Blizzard 1230 IV Turbo Board

Już czwarta generacja kart turbo do A1200, opartych na procesorze 68030 50 MHz z MMU. Blizzard 1230 IV jest kombinacją jakości, szybkości, możliwości rozszerzeń i ceny. Pozwala rozszerzyć pamięć do 128 MB (posiada jednak tylko jedno gniazdo SIMM, więc na dzisiaj można doń włożyć maksymalnie jedynie 32 MB – przyp. RB), posiada miejsce na koprocesor matematyczny i 32-bitowy port DMA (Direct Memory Access) pozwalający podłączyć szybki kontroler SCSI-II pod nazwą Blizzard SCSI-Kit IV, o którym niżej.



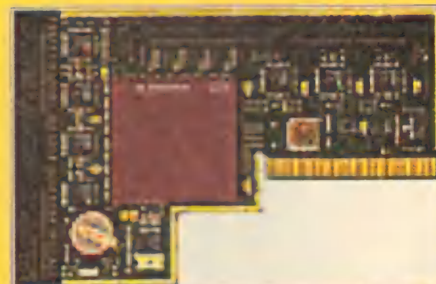
Blizzard 1230 IV Turbo Board



Siedziba Phase5 w całej okazałości.

• Blizzard 1260 Turbo Board

Karta oparta na procesorze 68060 50 MHz dla A1200. Zintegrowany koprocesor i 80 MIPS-ów, pozwala jej być idealną kartą dla stacji roboczych, do obliczeń 3D i raytracingu, nie mówiąc już o DTP, animacji czy zastosowaniach Video. 32-bitowy port DMA i opcjonalny kontroler SCSI-II. Amiga z kartą Blizzard 1260 jest szybsza około 40 razy od Amigi 1200 z pamięcią FAST.



Blizzard 1260 Turbo Board

• Blizzard 2060 Turbo Board

Akcelerator oparty na procesorze 68060 50 MHz wyposażony w szybki kontroler SCSI-II DMA dla Amigi 2000. Połączenie małej ceny i wyższych możliwości obliczeniowych, ponad 80 MIPS-ów i koprocesor matematyczny plasuje tę kartę na bardzo wysokim miejscu w rankingu. Przeobraża Amigę 2000 w wysokiej klasy stację robocza, maszynę idealną do obliczeń.



• **CyberStorm 060 Mk II**

Akcelerator oparty na procesorze 68060 50 MHz dla Amigi 3000 (T) i 4000 (T). Aktualnie chyba jedyny produkt oparty na procesorze 68060 i przeznaczony dla Amig 3000 i 4000.

• **CyberVision64/3**

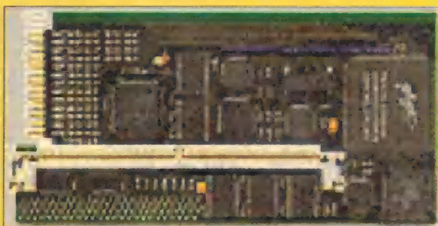
Już na dniach powinna ukazać się w sprzedaży nowa karta graficzna – CyberVision64/3D. Jak już wiadomo, będzie chodziła także w slotach ZORRO II, a nie tak, jak jej starsza siostra, TYLKO w slotach ZORRO III, będzie zatem możliwe instalowanie karty również w A2000 i w starszych obudowach TOWER do Amigi 1200. Karta oparta jest na nowym chipie graficznym Virage, pochodzącym ze znanej firmy **S3**. Chip ma wbudowane kompleksowe funkcje 3D, jak cieniowanie, fogging. Jak twierdzi firma, pozwoli to na otrzymanie bardziej realistycznych scen i to podobno w czasie rzeczywistym. Na potrzeby nowego procesora powstała nowa biblioteka, która powinna otworzyć nowe możliwości przed programistami, którzy zechcą oczywiście z niej skorzystać. Dodatkiem jest moduł MPEG, który podłączać się będzie do gniazdka rozszerzeń. Pozwoli on na oglądanie filmów kodowanych w standardzie MPEG, razem ze ścieżką dźwiękową. Mało tego, film będzie można oglądać na dowolnym, pełnym ekranie lub w dowolnej wielkości okienku WorkBencha w 24 lub 16 bitach. Mało tego, moduł wyposażony będzie w gniazdo typu „jack", przez które słuchać będziemy mogli ścieżki dźwiękowej STEREO. Jak łatwo się domyślić, amigowe kanały dźwięku nie będą zajęte. Kolejny moduł pozwoli na przełączanie monitorów (oryginalny sygnał Amigi/CyberVision) i będzie wyposażony dodatkowo w ScanDoubler, czyli coś takiego jak FlickerFixer.

• **040–ERC Boards**

Planowane są tańsze wersje kart Turbo z zainstalowanymi procesorami z „odzysku" w wersji 68040 40 MHz z FPU i MMU (choć firma **Phase5** od dłuższego czasu trąbi o tych kartach, znajdują się one nawet w ofertach niektórych dystrybutorów osprzętu, na razie takowe karty jeszcze NIE ISTNIEJĄ — przyp. RB). Procesory będą miały duży pobór mocy i potrzebować będą wiatraka — na ochłodę, będą jednak dużo tańsze niż sześćdziesiątki. Kartę 1240 ERC można będzie wyposażyć w 128 MB RAM, inne specyfikacje są identyczne, jak karty 1260 (również można będzie rozszerzyć kartę o moduł SCSI, taki sam jak 1260). To samo z kartą 2040 ERC. Obie karty będzie można upgrade'ować do wersji 68060, to chyba ok?

• **Blizzard SCSI Kit IV**

Szybki kontroler SCSI-II przeznaczony dla Blizzarda 1230-IV i Blizzarda 1260. Karta pozwala na transfer z szybkością do 10 MB/s, obciążając przy tym komputer w około 20%.



Blizzard SCSI Kit IV

Płytka wyposażona jest w miejsce na moduły pamięci typu SIMM (72 pin), co pozwoli na rozszerzenie Blizzardów do 128 MB pamięci.

Na tym koniec. Tak, jak już napisałem: jeśli temat Wam się spodoba, postaram się kontynuować, przedstawiając historie o ważniejszych amigowych firmach. Jeśli się jednak nie przyjmie, to trudno, LIFE IS BRUTAL...

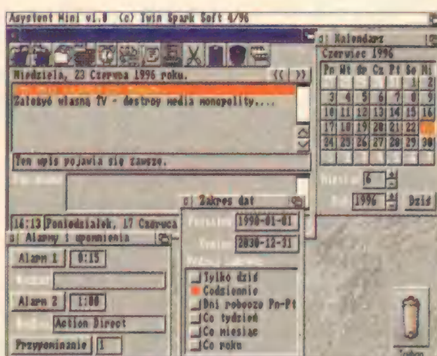
■ **Sebastian (Seb McKein/AspHyX) Streich**
e-mail: Sebastian. Streich@f37.n480.z2.fidonet.org

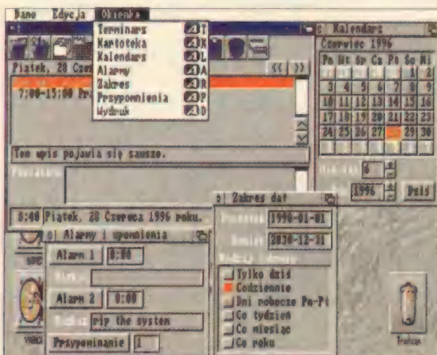


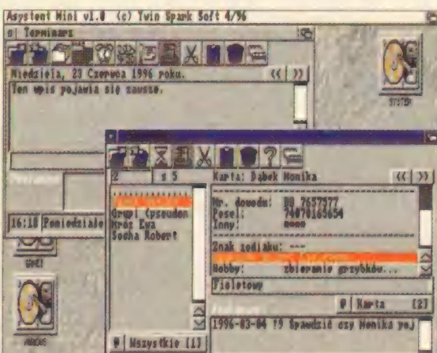
Asystent Mini v1.0

Jako że najtrudniej jest zacząć każdy artykuł, tym razem postanowiliśmy ułatwić sobie sprawę i opowiedzieć Wam na wstępie pewną anegdotę, całkowicie abstrahując od meritum tematu, czyli opisu programu *Asystent Mini*. Otóż przeglądając jeden z miesięczników, na jego drugiej stronie dostrzegliśmy reklamę jakiegoś PC-towego hardware'u. Opisywany był tam komputer firmy X oraz monitor wchodzący w skład całego zestawu. Monitor ten w reklamie został nazwany „multimedialnym". Jego multimedialność objawiała się m.in. tym, że posiadał głośniki stereo (ponieważ pozostałe cechy miał podobne do innych monitorów) – ale to nie było na pewno równie zaskakujące jak punkt — cytat: „pełna kompatybilność z Windows 95"... Tak, tak, bo nie wiemy czy wiecie, że MONITORY PC-towe muszą być kompatybilne z niektórymi programami (bo Windows systemem operacyjnym nazwać nie można)... Gdy już wiemy jaki poziom intelektualny reklam dominuje na poletku PC-towym, zrelaksowani, możemy przejść do jaśniejszej strony życia komputerowca, czyli opisu programu amigowskiego.

Do czego służy właściwie program *Asystent Mini*? Otóż, jest to rodzaj komputerowego terminarza. W programie możemy ustawić zakres dni, w jakich będziemy działać np. od 06.06.1996 do 01.01.2000. Teraz za pomocą strzałek umieszczonych w interfejsie będziemy mogli „przewijać" dni. Przy każdym dniu możemy w odpowiednim okienku umieszczać informację, o której musimy pamiętać np. „Zorganizować pikietę pod Urzędem Miasta", „Pójść z mamą po zakupy" etc. Autorowi należy się bonus za pomysł wprowadzenia alarmu: załóżmy, że np. chcemy, aby program poinformował nas na sześć dni naprzód, że czeka nas jakiś ważny egzamin. Nic, prostszego! Za pomocą odpowiednich gadgetów edytujemy dokładną datę oraz informację, która ma się ukazać po uaktywnieniu alarmu i... to wszystko!







Program zawiera także takie bajery, jak tworzenie wpisów okresowych, czyli informacji ukazujących się w określonych dniach (bardzo przydatne przy opisywaniu czynności wykonywanych cyklicznie). *Asystent Mini* ma również inny ciekawy gadżet — kartotekę. Jest to po prostu okrojona baza danych! Z założenia stworzona jest do przechowywania nazwisk, adresów oraz innych danych personalnych określonych osób. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby stworzyć sobie bazę danych np. ze spisem kaset video.

Teraz trochę o stronie technicznej programu. *Asystent Mini* w pełni współpracuje z DOS-em. Można go uruchamiać z Cli (Shella) oraz Workbencha. Istnieje też możliwość automatycznego startu programu. Dopisujemy po prostu do startup-sequence (lub user-startup) odpowiednią linijkę i od tego momentu, po każdym uruchomieniu komputera program będzie odpalał się automatycznie, jeśli sobie tego zażyczymy, wgrywając przy starcie wybrane dane.

Podsumowując: *Asystent Mini* to kawałek dobrego software'u. Jest dobrze napisany, ma niewielkie wymagania, bardzo dokładną instrukcję (w formacie amigaguide) i spełnia właściwie wszystkie postawione mu wymagania. Dlaczego napisaliśmy „właściwie"? No cóż, program w wersji mini ma kilka denerwujących braków (jest okrojony) np. nie ma możliwości zakodowania danych poprzez wprowadzenie hasła, nie można wydrukować ani kartoteki, ani terminarza, nie ma poprawnego sortowania danych (wg jakiegoś klucza) w dołączonej bazie, zaś samo definiowanie pól kartoteki jest dość mocno uproszczone. Braki te jednak można „przełknąć", gdyż autor wspomina w instrukcji o wydaniu *Asystenta Pro*, który nie będzie już zawierał wyżej wymienionych wad, a dodatkowo zostanie uzupełniony m.in. o moduł budżetu domowego oraz ulepszoną bazę danych. Mając w perspektywie taki produkt i odpaloną na maszynie jego wersję mini, możemy śmiało stwierdzić, że *Asystent Mini* to program wart polecenia wszystkim szukającym solidnego terminarza komputerowego dla swojej Amigi. Kawałek dobrej roboty za niską cenę! Postanowiliśmy ocenić go na 7, tylko i wyłącznie dlatego, żeby mieć możliwość postawienia *Asystentowi Pro* oceny znacznie wyższej...

SUICIDE&JAGD52

TYTUŁ	ASYSTENT MINI 1.0
PRODUCENT	TWIN SPARK SOFT'96
DYSTRYBUTOR	TWIN SPARK SOFT tel. (0-12) 43-15-37
WYMAGANIA	1 MB
CENA	Tel.

Optymalizacja kodu dla MC68060

Nowy mikroprocesor Motoroli z serii 68K powstał dla użytkowników, którzy nie chcą lub nie mogą przejść na nową generację procesorów PowerPC, a potrzebują większej wydajności niż procesory 68030 i 68040.

Motorola, niestety, wyraźnie odchodzi od tej linii, koncentrując się na rozwoju PowerPC, lecz nie zostawiła użytkowników na lodzie, oferując im nowoczesny i wydajny procesor. Niestety, z powodu małej wielkości produkcji, procesory 68060 są dość drogie w stosunku do swoich możliwości. Mimo to karty turbo z tym najnowszym dzieckiem **Motoroli** są coraz popularniejsze. W Polsce sprzedawane są głównie karty *Blizzard 1260* oraz *Apollo 1260*. Od razu okazało się, że nie ma róży bez kolców. Wymiana procesora na 68060 nie daje spodziewanego wzrostu prędkości. Niestety, dla osiągnięcia pełnej wydajności programy muszą być od nowa przekompilowane. Podobny problem wystąpił już z 68040, ale nie aż tak wyraźnie. Sytuacji bynajmniej nie polepsza coraz gorsza sytuacja Amigi na rynku komputerowym, dlatego jedynym kompilatorem generującym kod zoptymalizowany dla 68060 jest *Storm C++*. „Storm" jest niezłym kompilatorem, ale daleko mu do *SAS C 6.5*, którego rozwój zakończył się jednak na 68040. Pozostańmy jednak przy procesorze. Kod zoptymalizowany dla 68060 powinien wykonać się ponad trzykrotnie szybciej niż na 68040, jednak stare, nie zoptymalizowane programy potrafią działać wolniej, czasem nawet znacznie wolniej! Aby dobrze zrozumieć, dlaczego tak się dzieje, musisz poznać kilka niuansów budowy 68060.

Architektura MC68060

Zewnętrznie 68060 ma budowę bardzo zbliżoną do 68040. Ma podobny rozkład wyprowadzeń i zbliżone działanie szyny systemowej. Głównie różni się obniżonym napięciem zasilania (3,3 V), dlatego mniej się grzeje od swojego poprzednika. Właściwie nie wymaga radiatora ani wentylatora. Wewnętrzne różnice są jednak ogromne. MC68060 ma 2,5 miliona tranzystorów (dla porównania MC68000 miał niewiele ponad 50 tysięcy, natomiast 68020 około 200 tysięcy tranzystorów). Wykorzystuje przetwarzanie potokowe, ma architekturę superskalarną, 8 KB pamięci podręcznej dla kodu i 8 KB dla danych, pamięć skoków oraz bardzo szybką jednostkę zmiennoprzecinkową. Potrafi wykonywać dwie instrukcje stałoprzecinkowe i jedną zmiennoprzecinkową w jednym takcie zegara. Dzięki swojej budowie procesor taktowany zegarem 66 MHz (obecnie jest to najszybsza wersja procesora, obiecywana jest wersja 80 MHz) osiąga wydajność ponad 100 MIPS. Producenci kart turbo dla Amigi stosują jednak wolniejszą wersję 50 MHz, która szybkościowo jest porównywalna z Pentium 90 MHz (jeśli wszystko poszło dobrze, to w momencie kiedy czytacie ten tekst, firma **Elbox** sprzedaje już karty *Apollo 1260* 66 MHz — przyp. RB).

Nie zaimplementowane instrukcje

Zwiększenie równoległości przetwarzania spowodowało konieczność rezygnacji z kilku instrukcji zaimplementowanych sprzętowo we wcześniejszych modelach. Kilka instrukcji istniejących w procesorach 68020, 68030 i 68040 zostało usuniętych. Muszą być one emulowane programowo. Są to przede wszystkim instrukcje mnożenia i dzielenia stałoprzecinkowego o 32-bitowych argumentach, a także kilka innych, mniej istotnych instrukcji. Ich lista przedstawiona jest w tabeli.

Niezaimplementowane instrukcje stałoprzecinkowe:		
DIVU.L	(ea),Dr:Dq	64/32 -) 32r,32q
DIVS.L	(ea),Dr:Dq	64/32 -) 32r,32q
MULU.L	(ea),Dr:Dq	32*32 -) 64
MULS.L	(ea),Dr:Dq	32*32 -) 64
MOVEP	Dx,(d16,Ay)	rozmiar = W lub L
MOVEP	(d16,Ay),Dx	rozmiar = W lub L
CHK2	(ea),Rn	rozmiar = B, W, lub L
CMP2	(ea),Rn	rozmiar = B, W, lub L
CAS2	Dc1:Dc2,Du1:Du2,(Rn1):(Rn2)	rozmiar = W lub L
CAS	Dc,Du,(ea)	rozmiar = W lub L, nieparzysty (ea)

Z instrukcji tych korzystają kompilatory, dlatego nawet kod zoptymalizowany dla 68040 (ten procesor jest architektonicznie najbardziej zbliżony do 68060) może wolno działać na 68060. Napotkanie w programie jednej z tych instrukcji powoduje wystąpienie błędu i przejście do procedury obsługi wyjątku. Wszystkie procedury emulujące nie zaimplementowane instrukcje zawarte są w bibliotece 68060.library, z czego wynika, że jest ona konieczna do poprawnego działania programów. Wiadomo już więc, dlaczego *Breathless* działa tak wolno - po prostu w kluczowym miejscu programu, w głównej pętli, koder skorzystał z nie zaimplementowanej instrukcji DIVS.L (przy okazji - dostępny jest patch z poprawionym kodem gry)! Procesor emulował ją poprzez procedurę biblioteczną, która musiała pobrać kod instrukcji, rozpoznać ją, pobrać argumenty i wykonać. Aby kod działał szybko, nie zaimplementowaną instrukcję należy zastąpić ciągiem innych instrukcji, a jeszcze lepiej inaczej skonstruować program.

Instrukcje zmiennoprzecinkowe

MC68060 ma wbudowaną bardzo szybką jednostkę zmiennoprzecinkową. Podobnie jak w 68040, nie zaimplementowano jednak wszystkich instrukcji obecnych w koprocesorach MC68881 i MC68882. Sprzętowo wykonywane są jedynie podstawowe operacje arytmetyczne dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia oraz instrukcje porównania i skoków warunkowych. Jednostka zmiennoprzecinkowa 68060 nie przyjmuje także danych zdenormalizowanych oraz natychmiastowych argumentów w formacie rozszerzonym. Nie zaimplementowane instrukcje przedstawione są w

Niezaimplementowane instrukcje zmiennoprzecinkowe:			
FACOS	FLOGN	FASIN	FLOGNP1
FATAN	FMOVECR	FATANH	FSIN
FCOS	FSINCOS	FCOSH	FSINH
FETOX	FTAN	FETOXM1	FTANH
FGETEXP	FTENTOX	FGETMAN	FTWOTOX
FLOG10	FLOG2	FMOD	FREM
FSCALE	FTRAPcc	FDBcc	FScc

tabeli. Również w tym przypadku, emuluje się je programowo.

Martwisz się, że brak jest funkcji trygonometrycznych? Niepotrzebnie. Dobrze napisana procedura wykona je na 68060 znacznie szybciej niż koprocesor 68882. Oczywiście w wersji sprzętowej, byłyby jeszcze szybsze, ale dążenie do architektury RISC powoduje ogólną tendencję do pozbywania się wszystkich instrukcji wysokiego poziomu. Dzięki takiemu podejściu, instrukcje zmiennoprzecinkowe zaimplementowane sprzętowo są wyjątkowo wydajne. Podobnie okrojoną listę rozkazów zmiennoprzecinkowych ma zresztą PowerPC, a jest to procesor, który w testach SpecFP (to taki popularny test na szybkość operacji matematycznych) znacznie wyprzedza konkurencję (nie będę ukrywał, że chodzi głównie o Pentium).

Niezaimplementowane adresy efektywne:
FMOVEM.X (dynamiczna lista rejestrów)
FMOVEM.L #natychmiastowy 2 lub 3 rejestrów kontrolnych
F(op).X #natychmiastowy,FPn
F(op).P #natychmiastowy,FPn

Przetwarzanie potokowe

MC68060 ma dwie jednostki stałoprzecinkowe i jedną zmiennoprzecinkową. Wynika z tego, że jest w stanie wykonywać jednocześnie trzy instrukcje. Dodatkowe zwiększenie efektywności daje przetwarzanie potokowe. Oczywiście, uzyskanie maksymalnego wykorzystania procesora wymaga odpowiedniego zoptymalizowania kodu programu. Należy zwracać uwagę na „przeplatany" układ instrukcji. Najlepiej jest, jeśli kolejne instrukcje korzystają z różnych rejestrów. W szczególności należy unikać sekwencji typu:

```
move.l d1,(a0)
move.l (a0),d2
```

Druga instrukcja ma ten sam operand źródłowy, co operand przeznaczenia pierwszej instrukcji. W tym przypadku potokowość nie może być wykorzystana, gdyż procesor przy pobieraniu źródłowego adresu efektywnego dla drugiej instrukcji, musi poczekać na całkowite wykonanie pierwszej instrukcji. Ponieważ mogą być wykonywane dwie instrukcje jednocześnie, powyższy przypadek można rozszerzyć na sekwencje rozdzielone dodatkowymi instrukcjami, na przykład:

```
move.l d1,(a0)
addq #1,d3
move.l (a0),d2
```

Inne usprawnienia kodu

Należy minimalizować operacje wykonywane na pamięci. Często lepiej jest coś obliczyć niż skorzystać z tablicy (odwrotnie niż w przypadku 68000). Nie zapominajmy, że pamięć podręczna dla danych ma 8 KB, z czego wynika, że obliczenia na tablicy o wielkości na przykład 5 KB będą się wykonywały znacznie szybciej niż operacje na tablicy 10 KB. Najlepiej też wplatać pomiędzy instrukcje korzystające z pamięci, instrukcje wykonywane na rejestrach. Jak we wszystkich procesorach z 32-bitową szyną danych, ważne jest umieszczanie danych 16-bitowych w adresach parzystych, a 32-bitowych w adresach podzielnych przez 4. Dzięki temu mogą być one pobierane w ciągu jednego cyklu dostępu do pamięci.

Obliczenia przeprowadzane w pętli można rozbić (o ile wystarczy rejestrów) na dwa przeplecione ze sobą strumienie i wykonywać w jednej pętli obliczenia dla dwóch kolejnych indeksów. Strumienie korzystają z różnych zestawów rejestrów i dzięki temu uzyskujemy lepsze wykorzystanie potokowości. Najłatwiej zrobić to dla pętli z obliczeniami zmiennoprzecinkowymi, gdyż zwykle nie zużywają one tylu rejestrów.

Nareszcie można nie bać się pętli i skoków warunkowych! Dzięki pamięci podręcznej skoków czas ich wykonania (instrukcje BRA, Bxx, JSR, JMP) jest w 68060 praktycznie zerowy. Kilkakrotne powtórzenie instrukcji lub sekwencji dla przyspieszenia procedury jest już niepotrzebne. Dla optymalnego wykorzystania pamięci podręcznej instrukcji, powinno się nawet takie fragmenty kodu zmodyfikować.

Na zakończenie

Przez brak programów zoptymalizowanych dla 68060 procesor ten wiele traci na swej atrakcyjności. W dzisiejszych czasach programiści stali się leniwi i brak kompilatora jest dla nich wystarczającym powodem ignorowania tego procesora. Czyżby w assemblerze pisali już tylko koderzy dem? Wątpię, czy zachęciłem Was do kupienia karty turbo z MC68060, ale mam nadzieję, że ten artykuł pomógł Wam poznać zalety i wady tego procesora. Najwięcej powinni skorzystać ci entuzjaści Amigi, którym assembler nie straszny. Koderzy, jeśli już wiecie, na czym stoicie, bierzcie się do pracy. Pokażcie, co da się wycisnąć z zero-sześćdziesiątki!

■ **Artur Muszyński (Amst/Union)**

Scena cz.4

czyli magi i nowe dema

Witam po małej przerwie. Ponieważ wszystko się w ACS bardzo „skranczowało", nie marnujmy miejsca na zbędne rozpisywanie się. Zacznijmy od przeglądu dwóch magów przewidzianych na dzisiejszy odcinek: Zig Zaga Info i Brain Degeneratora.

Brain Degenerator. Najnowszy numer to 8. Po dużej przerwie, gdy już wszyscy myśleli, że *BD* umarł śmiercią naturalną, wyszedł nowy numer pod szyldem grupy Turnips. Od samego początku nie był to mag zbyt popularny, nigdy nie należał do czołówki. Jak widać, udało się mu jednak przetrwać.

Ogólnie widać, że wiele rzeczy, w porównaniu ze starszymi numerami, uległo polepszeniu. Tradycyjna obsługa, średniej jakości grafika, nie najgorsza muzyka. W *BD#8* niestety sporo artykułów jest mało aktualnych, o czym informują nas sumiennie sami autorzy. Znajdziemy kilka standardowych działów. Co prawda artykułów związanych ze sceną jest tyle, co na receptę, ale na uwagę zasługuje spory dział poświęcony muzyce, tej amigowej i tej tradycyjnej. Znajdują się tu nawet muzyczne chartsy! Dość interesujące. Ci, którzy lubią się pośmiać, znajdą coś ciekawego i dla siebie. Niezłe są kawały z Internetu, niektóre są całkiem oryginalne. Ogólnie mówiąc, u starego scenowca *BD* długo na monitorze nie zagości (choć i ten na pewno znajdzie coś dla siebie), za to początkujący na pewno posiedzą nad nim dłużej. Mag rokuje dobre nadzieje i może w przyszłości stanie się bardziej popularny. Po podniesieniu poziomu i liczby artykułów jest to całkiem możliwe. Być może i Ty jesteś w stanie się do tego przyczynić?

Zig Zag Info. Mag wydawany przez grupę **Union**. Jest kontynuacją starego *Zig Zaga* i *PD Paradise*. Najnowszy obecnie numer to 3 (licznik starego *Zig Zaga* nie ma tutaj znaczenia; tamtych numerów wyszło bodajże 8). Ciekawa jest forma, w jakiej się ukazuje *ZZI*. Jest to plik w postaci AmigaGuide. Aby go odczytać, należy mieć programik „rozumiejący" AGuide. Na dysku z *ZZI* znajduje się przeglądarka AmigaGuide, przerobiona tak, aby chodziła pod każdym systemem (a więc także pod OS 1.3). Co można znaleźć w samym magu? Otóż wiele interesujących rzeczy. Kilka działów, niektóre dość oryginalne i nie występujące w innych magach, chociażby korner poświęcony Sony Playstation. Jak się okazuje, coraz więcej Amigowców kupuje sobie jako dodatek do Amigi PSX-a. Wiele artykułów zawiera zebrane nowości i ciekawostki. Pojawia się wiele interesujących informacji. Nawet dział SCENA ma charakter informacyjny, głównie rezultaty z najnowszych c-party. Mamy także dział poświęcony opowiadaniom s-f, w tym numerze akurat dość ubogi. Jest też i rozrywka, ale nie jest to podstawowy dział *ZZI*. Chcę wyraźnie podkreślić, że dużo artykułów ma poważniejszy charakter (to znaczy poruszają one sprawy poważniejsze, co wcale nie oznacza, że nie są one ujęte w jajcarską formę), wystarczy zajrzeć do bogatego działu software czy hardware. Bardzo cieszy fakt, że nie ma niepotrzebnej grafomanii, czyli artykułów o niczym w stylu: „Jak Jacek i Placek ukradli kalesony babci Zdzichy". Czytając *Zig Zaga Info* mamy wrażenie, że to komercyjne czasopismo, które traktuje czytelnika poważnie i nie wlepia mu lipy. To jest właśnie siła *ZZI*. Jedyne co można zarzucić magowi to to, że wychodzi tak rzadko. Chciałoby się, aby *ZZI* był chociaż dwumiesięcznikiem. Ludzie, jeżeli piszecie cokolwiek interesującego na poziomie, to koniecznie walcie do tego maga! A jeżeli nie, to chociaż go czytajcie, bo naprawdę warto (i koniecznie zaopatrzcie się w starsze numery). Cool!

To byłoby na tyle, jeżeli chodzi o magi. Szybko przechodzimy do drugiej sprawy, o której chciałbym wspomnieć w dzisiejszym odcinku. Chodzi mi mianowicie o zerknięcie okiem na nowe dema, jako przykład niech posłużą te z *Intel Outside III*. Będąc na party oglądałem je z zapartym tchem. Wyglądały bardzo okazale. I nic dziwnego, skoro do odpalenia dem użyto Amigi z najszybszym obecnie procesorem – 060. Do tego big screen i efekt murowany. Jednak całkowicie inaczej sprawa wygląda, gdy ogląda się dema u siebie, w domowym zaciszu, na wysłużonej A1200 z Fast Ramem. „Szybkość" efektów jest — delikatnie mówiąc — niepoprawna. O ile dema grup: **Freezers** (*Hyper*), **Floppy** (*Embraced*) czy **Dinx Project** (*Overhead*) działają całkiem przyjemnie i da się je oglądać na A1200 bez turbika, to już całkowicie inaczej sprawa wygląda z demem zachodniego teamu **Impulse** (*Muscles*), gdzie niektóre efekty skaczą po jednej klatce na sekundę. Jeszcze gorzej jest w wypadku dem wydanych pod szyldem **Venus Art** oraz **Venture**. Są one strasznie wolne. I w tej chwili dochodzimy do sedna sprawy. Czy jest sens robić takie produkcje, skoro nawet słabszy procesor 030 tego odpowiednio nie uciągnie. W końcu Amigi z procesorem 040 czy 060 ma bardzo mało osób. Wiem, koderzy z zazdrością patrzą na efekty widoczne m.in. w grach na PSX i chcą zrobić podobne rzeczy. Ale skoro do jako takiego obejrzenia tego potrzebna jest karta turbo za 20 mln st. zł, to coś



tu jest nie tak. Nikt o zdrowych zmysłach nie będzie wydawał tylu pieniędzy, tylko po to, żeby obejrzeć sobie demo. Morał z tego taki: drodzy koderzy, poczekajcie na Amigi z PowerPC, a na razie optymalizujcie swoje procedurki. Wiem, że jest pewna granica możliwości danego sprzętu, ale nie wykraczajcie (na razie) poza Amigę ze średnią jakością 030 (to w tej chwili standard). Ile więcej przyjemności jest w oglądaniu dem zachodnich grup, np. **TBL** czy **ArtWork**, które działają całkiem OK na samym faście. I to jest właśnie sens robienia dem, robienia rzeczy niewykonywalnych, przyspieszanie procedur, których teoretycznie nie da się przyspieszyć. Zrzucenie pracy na szybszy procesor nie jest wyjściem. Do zobaczenia za miesiąc.

■ **FRANCKEY of DINX PROJECT & SAF**

Pozwolę sobie dopisać kilka słów na temat poruszony przez Franckeya. Moim skromnym zdaniem, wyznaczanie górnego konfigu, na którym demo ma chodzić płynnie, jest już wstecznictwem! Dema nie są produktami komercyjnymi (gdyby tak było, wszystkie demka chodziłyby na A500 1 MB, a my oglądalibyśmy w kółko przestarzałe, nieciekawe efekty), więc ich twórcy mogą rozwinąć skrzydła, nie zważając, że konfiguracje widzów nie nadążają za ich demami. Oczywiście procedury powinno się optymalizować i koderzy, którzy są w stanie sprawić, aby dany efekt chodził płynnie na niższej konfiguracji niż „u konkurencji", powinni cieszyć się zasłużoną sławą. I nie piszę tego z pozycji „burżuja" — mój konfig (030 28 MHz) przestał już wystarczać, aby nowe dema chodziły płynnie. Nie zamierzam jednak łapać kogoś za nogi i ściągać z „procesorowych wyżyn" — tendencja coraz bardziej wymagających dem jest bardzo zdrowa! Ach, gdyby tak gry poszły tą samą drogą...

■ **Rafał Belke**





SZKÓŁKA

SAVE BREAKER 6

Czołem esbecy!

Witam po raz szósty wszystkich rozdziewiczających save'y. Doszedłem do wniosku, że w dzisiejszym numerze, z okazji Święta Zmarłych, nie będzie masy teorii w formie wykładów okraszonych małą ilością examplesów — dziś na ruszt rzucamy SAME przykłady. Taaak, Wasz misio pasiasty jest w dzisiejszym numerze wyjątkowo dobry — nie będzie rzucał bluzgów ani przyciężkich dowcipów erotycznych. W zamian za to, jak na talerzu, podaję offsety do paru gierek. Tak więc do roboty:

• *UFO — Enemy Unknown AGA*. Jeśli ktoś nie jest zbyt wulgarnym podkręcaczem i nie chce od razu wzbogacić się niczym Wielka Stopa wiskająca pijanych turystów dopalając maksymalnie kasę, może poprzestać na dokręceniu Elirium. Zabawa staje się wtedy ciut łatwiejsza, a rozgrywka nie traci za dużo na miodności. Wielkość Elirium-115 zapisana jest jest w pliku BASE.DAT, w miejscu które ustalamy w następujący sposób: klikamy na początek nazwy określonej bazy (pierwsza litera), dodajemy do tej pozycji 217 i w ten sposób otrzymujemy offset, w którym zapisane jest Elirium-115.

Tabelka offsetów:

1 baza	217 offset
2 baza	507 offset
3 baza	797 offset
4 baza	1087 offset
5 baza	1377 offset
6 baza	1667 offset

• *Centurion*. Tzw. dudki znajdują się pod offsetem 1500 oraz 1501. Jeśli masz megalomański charakter Mac Arthura lub preferujesz dziki imperializm stalinowski i chcesz od razu mieć Armię Konsularną, to za tekstami GAUL, ITAL, SARM itd. wpisz 17700258h. Należy pamiętać o tym, że aby posiadać taką armię, trzeba mieć rangę co najmniej Konsula. Nic prostszego — zmień bajt 1498 na np. $07 (konsul) lub $08 (prokonsul)...

• *Castles*. Niech żyje Tygrys Azjatycki Mao Tung oraz jego teoria wojskowości: miliard w środę, czwartek, piątek, sobotę, niedzielę, poniedziałek i wtorek... Mając na uwadzę zacne słowa tego pacholęcia, uzupełnimy sobie wojsko: offsety 394, 395 — liczba łuczników 67, 68 oraz 404, 405 — liczba piechoty. Nie należy jednak traktować zbyt serio słów Słońca Azji — jeśli przesadzimy z liczbą wojowników, mogą wystąpić pewne problemy z kodem głównego programu, dlatego jako wielkość wojska można podać np. $01EF.

• *Captive*. Save zapisywany jest w NDOS-ie. Należy zmienić offset 028 i 029 w bloku 1 na $FF, a pierwsza z Twoich postaci otrzyma 65535 sztuk złota. Przekręt dotyczy save na pozycji 0. Aha! Jeszcze jedno małe achtung: przed wykonaniem save mieszek ze złotem wciśnijcie do ręki pierwszej postaci.

• *Sim City 1.1* W offsetach 3109-3111 są zlokalizowane pieniądze. Można wpisać np. 0F4240h — daje 1 mln $.

• *Transarctica*. Heee, jako że dzisiaj wszystko idzie „na wesoło" (tfuj! przepraszam, że zahaczam tu o fekalia — dygresja tylko dla wtajemniczonych), krótki dowcip: Jadąca gdzieś w głębokiej tundrze lokomotywa nagle zatrzymuje się. Podróżni oczekujący już od pół godziny na odjazd pociągu zatrzymują przechodzącego kanara: „Szto stałoś!" — pytają, na co kanar odpowiada „Pamieniamy lokomotywu" i idzie dalej. Po godzinie znów przechodzi i wszystko wskazuje na to, że jest w stanie „upojenia alkoholowego". Podróżni zaczepiają go i pytają: „No i szto, lokomotywa pamieniona?", na co kanar „Da pamieniona — na wodku!". Aby nie skończyć, jak owi podróżni, zmieniamy bajty 18-21 na np. 270F270Fh, co spowoduje, że otrzymamy 9999 Lignitu i 9999 Anracytu.

• *Hero Quest II*. Wszystkie wartości w podanych offsetach należy ustalić metodą prób i błędów — podpowiadam, że nie są one duże. Achtung: save musi być na pierwszej pozycji.

Nr postaci	1	2	3	4
siła	127	255	383	511
walka	128	256	384	512
spostrzeg	154	282	410	538
szukanie	130	258	386	514
mana	131	259	387	515
punkty ruchu	126	254	382	510
siła uderzeń	129	257	385	513

• *K-240*. Bardzo ważnym elementem tej gry jest posiadanie rakiet. Ich liczba jest zapisana w pliku K240.x, pod offsetami:

127359	explosive
127361	area
127363	napalm
127365	hellfire
127367	nuclear
127369	scatter
127371	virus
127373	mega
127375	stasis
127377	vortex
127379	anti-virus

• *Diggers*. Na zakończenie save dedykowany wszystkim esbekom — gra o wdzięcznym tytule *Diggers* (łaaa, niech żyją (po)grzebacze!). Podkręcenie save jest proste, jak kupienie paru gramów marihuany w podstawówce od 10-letniego dealera. Pieniążki przechowywane są na pozycji 48 i 49, wystarczy wpisać tam wartość $FF.

Podane przykłady proponowałbym potraktować jako ćwiczenia — najpierw próbować podkręcić save osobiście, a dopiero później porównywać z powyższymi wynikami...

POCZTA SB-ków

• Z „lekkim" (jak by na to nie spojrzeć, jednonumerowym) poślizgiem odpowiedź na list RANGERA. Podrasowywanie postaci w grach RPG nie bawi mnie, ale czasami muszę to robić (heee, w tym momencie przypomniał mi się tekst pewnego prostaka i krętacza przeczytany w pewnej gazecie), np. gdy solucja jest w toku i trzeba ją szybko ukończyć albo oddać opis jakiegoś rolpleja do następnego numeru ACS.

Jako że nie lubię odstawiać baledry i opisywać rpega, którego przeszedłem w 20%, uciekam się czasami do małej zbrodni (no bo co w końcu kurczę blade — np. „Che" Guevara mordował dla idei, ja na szczęście jeszcze tego nie robię). A propos podkręcania za pomocą Action Replaya — pomysł ten już przedstawiałem naczelnictwu, które chyba słusznie go odrzuciło. Dwa podstawowe powody:

1 — mało ludzi posiada hardware'owego Action Replaya (software'owy nie jest zbyt efektywny — nie działa jeśli program „wyłącza" przerwania).

2 — ACS z założenia jest dla początkujących w Amidze. Uwierz mi, że podobnie jak Ty uważam włamywanie przy pomocy AR za bardziej ambitną zabawę, przy której mógłbym kreować się na „one muthafuckin snob", który „zna" assemblera — na szczęście dla mnie i Czytelników pozbawiono nas tej wątpliwej przyjemności (mojego kreowania się, a nie zabawy AR, ma się rozumieć).

• Jeden z Czytelników przysłał list, w którym pisze jak ulepszyć *Breathlessa*. Właśnie rumienię się ze wstydu, jak Jagd przy rozdawaniu indeksów, gdyż zupełnie nie znam nazwiska ani nawet pseudo gostka, który to napisał (znam za to inicjały M. M. — od razu dementuję wszelkie pogłoski, jakobym list ten napisał sam do siebie) tak więc: „Mnie najbardziej z całej tej gry wkurza to, że jeśli «wtopisz», to zaczynasz od początku levelu. Kiedy jesteś już zdesperowany, dokonaj zmian w pliku BREATHLESS.GLD (długość ok. 658 bajtów). Jak wiadomo, każdy level podzielony jest na 5 etapów (first arena, second arena, third...). W pliku BREATHLESS.GLD zaisana jest kolejność, w jakiej pokazywać się będą etapy (areny). Leveli jest 4, każdy po 5 światów, razem 20 etapów. Zmian, jak już napisałem, dokonujemy w pliku BREATHLESS.GLD (napisałeś, napisałeś — przyp. RB). Więc jeśli np. chcemy zaczynać w ostatnim świecie, w ostatnim etapie, wpisujemy w pliku: (od 92 bajtu) „. LAST WORLD". Natomiast przed second arena zmieniamy 0006 na 0025. Czyli wyglądać to będzie tak: (podaję, jak będzie wyglądał plik od 92 bajtu do 125 bajtu włącznie) LAST WORLD — {7 spacji} 0025LAST ARENA — i już jesteśmy w ostatnim świecie w ostatniej planszy. Jeśli chcemy zaczynać od innego etapu (świata), postępujemy podobnie, pamiętając o zmianie liczby i nazwy areny oraz o tym, żeby nie przesuwać słowa WORLD (które zaczyna się w 98 bajcie). Więc jeśli słowo jest krótsze od FIRST, stawiamy odpowiednią liczbę kropek przed słowem, które wstawiamy tak, żeby było 5-znakowe, a jeśli słowo jest dłuższe, to zaczynamy pisać o tyle liter wcześniej, o ile słowo jest dłuższe od FIRST. Więc piszemy tak, żeby numer świata kończył się zawsze w 96 bajcie. PAMIĘTAJCIE O WYKONANIU KOPII PLIKU BREATHLESS.GLD, ŻEBYŚCIE PÓŹNIEJ NIE PŁAKALI I NIE FUCKOWALI NA MNIE..."

No cóż, w tym odcinku to by było na tyle — przypominam, że nadal nie rozwiązany jest konkurs na najciekawszy list do rubryki SB. Zwycięzca będzie mógł w nagrodę zjeść (stawianego oczywiście przeze mnie) hot-doga + oranżadę w „lokalu" na Dworcu W-wa Wschodnia (do wyboru peron 7 lub tancbuda koło kas głównych, w której po stołach w lecie latają gołębie, mimo że obiekt mieści się w zamkniętym pomieszczeniu — PRL rUlez!). Jeśli ktoś lubi klimaty a la *Miś* lub *Co mi zrobisz jak mnie złapiesz?*, niech bierze się do skrobnięcia jakiegoś tekstu, a wujek Suicide nie poskąpi na obiecane frykasy...

■ **Suicide**

INTERFACE

Witam w nowej rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami — tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia będą bezpłatne — nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu „INTERFACE" Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno — listy i kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS, w przeciwnym razie Jasio zagarnie je do GIER KOMPUTEROWYCH.

SPRZEDAM

• C-64 + osprzęt — 110 zł. Zasilacz do Amigi — 50 zł. Rocznik '93 Top Secret — 10 zł.
Paweł Zubrzycki, ul. Chrobrego 14/2,
87-100 Toruń.

• Amigę 500 (1 MB), mysz z podkładką, joystick, pudełko na dyski, pokrowiec na komputer, 200 dyskietek, modulator, literturę. Stan bardzo dobry. Cena 400 zł.
Przemysław Osuch, oś. XXX-lecia 2/12,
57-402 Nowa Ruda, tel. (0791) 66-30.

• Amigę 500 (1 MB Chip RAM), Kickstart 1.3/2.0/3.0, twardy dysk Maxtor 130 MB z kontrolerem, 4 oryginalne gry, 50 dyskietek, pudełko na dyskietki, 2 joysticki, mysz, mousepad, pokrywę na komputer, literaturę, modulator TV. Wszystko w stanie bardzo dobrym. Cena 800 zł, lub zamienię na A-1200 lub CD-32 z przystawką Promodule (z dopłatą).
Patryk Wienke, ul. Chrobrego 40/11,
64-400 Międzychód, tel. (09548) 36-76

• Amiga 500 — 1 MB, zegar, system 1.3/3.1, drukarka kolorowa Star LC-200, VideoTXT (telegazeta do Amigi), VBS, modulator i literatura. Wszystko sprzedam za 800 zł lub wymienię na Amigę 1200.
Maciej Gudalewicz, ul. Różana 11a/11,
82-300 Elbląg, tel. (055) 34-20-43, po 16.

• Amigę 500, 1 MB RAM, pokrywa, Action Replay MKIII, mysz, podkładka, 2 joye, 80 dysków, literatura. Cena 550 zł (do uzgodnienia).
Rafał Chlebowski, ul. Roosevelta 81/15,
62-200 Gniezno, tel. (066) 25-16-20.

• Amigę 500 z przełącznikiem Kickstart'ów 1.3/3.0 oraz pamięci Chip- Fast, MegaRAM HD z 2 MB Fast, 42 MB HDD, ok. 100 dyskietek z oprogramowaniem oraz inne dodatki. Cena całości 770 zł lub zamiana na A1200.
Zdzisław Chojnacki, ul. Zdrojowa 9/2,
59-870 Mirsk, tel. 401.

• Amigę 600 — 2 MB Chip RAM z zewnętrzną stacją dysków 5'25 firmy TOMS, model A880S. Cena 650 zł.
Tomasz Kosior, ul. Ćwiklińskiej 17,
39-300 Mielec.

• Amigę 600 — 2 MB RAM, mysz, oprogramowanie. Cena 600 zł.
Marcin Smolarek, ul. Hiacyntowa 5/26,
62-512 Konin, tel. (063) 450-502.

• Amiga 600, 2 MB, HDD 120 MB, Sampler, VBS, dyski, literaturę i inne akcesoria. Stan Idealny. Cena 890 zł lub zamienię za niewielką dopłatą na A-1200.
Jakub Cichocki, ul. Łokietka 7/43,
99-301 Kutno, woj. płockie, tel. 53- 64-88.

• Amigę 1200 + HDD 540 MB + Monitor kolor + akcesoria. Cena 2000 zł.
Henryk Ćwiertka, ul. Metalowców 14/6,
34-120 Andrychów, tel. (0387) 752-911.

• Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD Caviar 1.06 GB w tym 850 MB programów, pokrywa, literatura (razem lub osobno). Stan bardzo dobry. Cena zestawu 1650 zł.
Wiadomość telefonicznie po godz. 16.
Tel. (075) 12271

• Amigę 1200, HDD 420 MB, 2 joysticki, mysz, 2 pudełka z dyskami, pokrywę, kilka oryginałów (Theme Park), czasopisma amigowe. Cena 1500 zł.
Janusz Miszczak, ul. Szadkowska 28/16,
98-220 Zduńska Wola, tel. (043)-23-24 -51.

• Amiga 1200 + HDD Caviar 420 MB + Monitor 1084ST. Cena 1600 zł. Gry: Entity + Virocop + Za żelazną bramą + Kupiec. Cena 50 zł. Brutal Paws of Fury + Project Battlefield + High Seas Trader. Cena 50 zł.
Piotr Siwek, tel. 47-58- 44.

• Amigę 1200, mysz, joystick, pokrywa — 800 zł. Niskoprofilowy dysk twardy Seagate 850 MB na gwarancji, razem z kablami do podłączenia w A1200. Cena 550 zł. Monitor kolor Philips 8833II z filtrem. Cena 400 zł. Około 200 dysków 3.5". Cena od 1 do 1.5 zł za dysk.
Rafał Orzeł, 28-107 Szaniec 257,
woj. kieleckie.

• Amiga 1200 (6 MB RAM, 250 MB HDD), mysz, joystick, 100 dysków, przedłużacz, EURO, oryginały, 100 czasopism, literatura. Stan idealny. Cena 1410 zł — do uzgodnienia.
Bartosz Rejek, ul. Dmowskiego 5/7d/30,
60-222 Poznań, tel (061) 66-34-15.

• Amigę 1200 + stację dysków 5'25 + około 100 szt. dyskietek + kabel EURO + pokrywa na klawiaturę + joy. Cena 1250 zł (możliwość negocjacji). Zasilacz 200W do Amigi. Cena 110 zł.
Andrzej Hrycyk, ul. Rzeczna 3,
84-300 Lębork-Mosty, tel. (059) 612-990.

• Amigę CDTV, 1 MB Chip RAM, CD-ROM, klawiatura, mousepad, stacja dysków, pilot z padem, interface do joysticków, joystick, trzy kompakty, 120 dysków z pudełkiem, przełącznik A500/CDTV, wbudowany modulator. Cena 800 zł. Monitor kolor 14 cali o podwyższonej rozdzielczości, plamka 0,28 mm — 600 zł.
Łukasz Ćwik, ul. J. Iwaszkiewicza 2/55,
42-224 Częstochowa.

• Amigę CD-32, CD: Alien Breed Tower Assault — 50 zł, Microcosm — 50 zł, Universe — 50 zł, Overkill/Lunar-C — 50 zł, Dźwięki i Moduły — 40 zł, The Hutchinson's Encyclopedia — 10 zł. Razem 400 zł. Monitor zielony za 150 zł lub zamienię na gry do Sony Playstation.
Adam Fiedorowicz, Bagny 2,
16-206 Kiersnówka.

• CD-32 — 450 zł, SX-1 — 550 zł. Monitor 1084S + filtr szklany — 650 zł. Drukarka D100MPS — 250 zł. Stacja 3.5' — 150 zł. Klawiatura + mysz — 60 zł. Cena za całość — 2000 zł. Możliwość uzgodnienia cen. Dowiozę i wyjaśnię w promieniu 50 km.
Paweł Patysiak, ul. Jagiełły 14,
62-874 Brzeziny, woj. Kaliskie. Tel. grzecznościowy 66-14-34 (podać namiary i się zgłoszę).

• Rozszerzenie pamięci do A1200 - Elbox 1200/4 + koprocesor MC68882/28 MHz + zegar + gwarancja za 250 zł . Drukarka igłowa Star LC-100 Colour za 390 zł.
Adam Bartniczak, ul. Gen. Pułaskiego 9/36,
06-200 Maków Maz., tel. (0-29) 172-309.

• Rozszerzenie pamięci Elbox 1200/4 MB z koprocesorem 68882 PGA 20MHz + oscylator za 250 zł.
Adam Oleszkiewicz, ul. Chomki 8,
14-100 Ostróda, tel. 46- 64-53.

• Rozszerzenie pamięci E-1208 do A1200 8 MB (550 zł), zasilacz do Amigi (50 zł), dema, moduły, sample, gry i programy PD.
Roman Kotas, ul. Panewnicka 144/4,
40-761 Katowice, tel. (032) 102-20-36.

• Roszerzenie pamięci Elbox 1200/4 MB z zegarem — 4 MB Fast RAM, podstawka pod koprocesor PGA (synchr./asynchr.), blokada zapisu zegara. Cena 300 zł. Gwarancja do 20 stycznia 1998. Oraz archiwalne numery pism komputerowych po niskich cenach. Info: koperta + znaczek.
Adam Łuczka, ul. Mariacka 35/7,
48 - 300 Nysa.

• Zewnętrzną stację dysków 3.5 do Amigi. Cena 100 zł.
Przemysław Czuba, ul. Szpitalna 58/27,
33-100 Tarnów, tel. (014) 26-17-03.

• Turbo do A1200 — 030/42 MHz M-Tec MMU, 4 MB Fast, gwarancja do maja '97. Cena ok. 600 zł.
Łukasz Gajewski, ul. Piaskowa 1/2,
63-200 Jarocin.

• Do Amigi 500: CD-ROM A570 + 5CD (Gwarancja) — 400 zł. Emulator PC ATONCE Classic — 100 zł, ROM 1.3 — 30 zł, 512 KB RAM — 35 zł.
Ryszard Gajda, ul. Wrocławska 102/2,
41-902 Bytom, tel (032) 182-46-36.

• Zasilacz do Amigi CD-32 (mało używany). Cena 40 zł. Mogę gratisowo dołożyć spodnią część obudowy od CD-32. Możliwość negocjacji ceny.
Paweł Łucak, Borki 56a,
26-084 Grzymałków, woj. kieleckie.

• Oryginalne gry: Harpoon (15 zł), Risky Woods (15 zł) oraz VBS + 2 kasety (65 zł), mysz Primax (30 zł), joypad Boomerang B-102 (12 zł) — wszystko mało używane.
Michał Badaszek, ul. Kościuszki 122/5,
23-400 Biłgoraj.

SHAREWARE

Komiks

Zapewne zauważyliście, że co drugi dysk **ACS** zawiera gierkę. Postaramy się zachować taką prawidłowość. Oto, co znalazło się na dysku **ACS_6**:

• *Suicide Machine* — gra shareware holenderskiego teamu **Dimensions**. Podtytuł gry brzmi *The Revenge Of Fluffy* i jest to strzelanina w stylu *Operation Wolf* (czyli sterujemy celownikiem za pomocą myszki i masakrujemy zastępy atakujących nas wrogów). W przeciwieństwie jednak do *Wolfa* nie walczymy z żołnierzami – naszymi wrogami są kreskówkowe zwierzaki, np. myszki, żółwie lub latające helikopterami kotki. Wszystkich miłośników zwierząt pragnę uspokoić — nie jest to masakra niewinnych stworzonek przez zaborczego człowieka, bowiem wcielamy się w postać milutkiego (???) króliczka o wdzięcznym imieniu Fluffy. Tak więc są to raczej lokalne rozgrywki — jak wiadomo, Natura jest bezwzględna.

Od czasu do czasu na ekranie pojawiają się bonusy, np. dodatkowa amunicja czy granaty. Warto do nich strzelać, bowiem amunicji nie starcza na długo...

Masakrowane przez nas zwierzaki nie pozostają nam dłużne i prują do Fluffiego z czego się da. Warto więc od czasu do czasu zestrzelić pałętającą się pod nogami apteczkę.

Jeśli natłuczemy wystarczającą liczbę zwierzaków, przenosimy się do następnego poziomu i rzeźnia zaczyna się od nowa...

Klawiszologia: celownik przesuwamy myszką, strzelamy lewym przyciskiem, granaty rzucamy prawym.

Gra jest shareware (opłata rejestracyjna wynosi 5 Funtów brytyjskich) i ruszy na każdej Amidze.

• Bonus — obiecane trzy zwycięskie grafiki z ray-compo *Intel Outside III*. Jak zwykle w formacie jpeg.

A teraz pora na niespodziankę: kolejny dysk specjalny, a właściwie dwa dyski:

ACS_S9a i **ACS_S9b**. Znajduje się na nich wersja demonstracyjna polskiej gry *W Potrzasku* firmy **Seven Stars**. Więcej szczegółów na temat produktu znajdziecie w dziale NOWOŚCI. Wersja demo oferuje Wam pierwszy (dość rozległy) level, nie posiada opcji nagrywania stanu gry i zajmuje dwie dyskietki, stąd ta dziwna numeracja. Trochę klawiszologii: oprócz odpowiednich strzałek, bohaterem możemy sterować klawiszami kursora. Aby użyć dany przedmiot, zwykle należy włożyć go do ręki i nacisnąć nań prawym klawiszem myszki. Przedmioty możemy przechowywać w plecaku, do którego dostęp uzyskujemy klikając na odpowiedniej ikonie lub (prościej i szybciej) klikając prawym przyciskiem myszy na ekranie gry. Jeszcze jedno: nie jest to zwyczajna strzelanina, aby poczynić postępy w grze, trzeba wysilić szare komórki.

W Potrzasku ruszy na każdej Amidze.

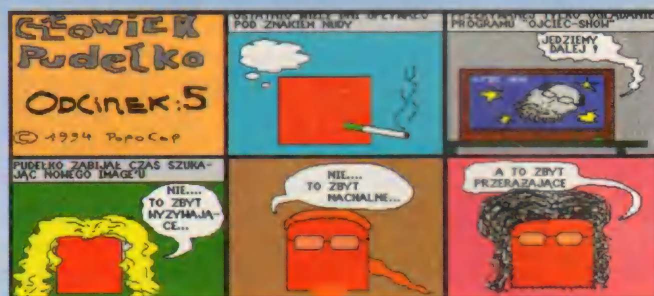
To wszystko na dziś, do zobaczenia za miesiąc.

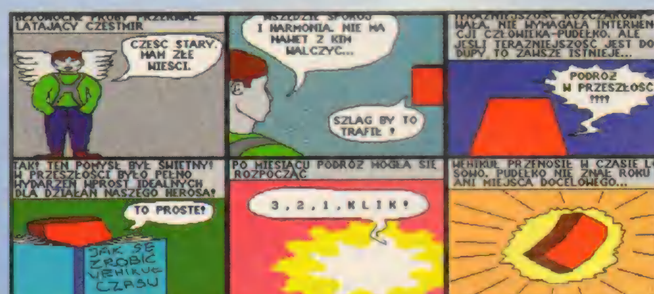
Rafał Belke

















INFO

• Dyski ACS_x wychodzą regularnie, wraz z każdym numerem pisma, natomiast dyski specjalne (ACS_Sx) będą się pojawiać okazyjnie.

• Dyski naszego shareware house'u (ACS_x, ACS_Sx) kosztują po 4 zł plus koszty przesyłki i można je zamawiać (telefonicznie lub listownie):

PROLINE
PO Box 36
05-400 Otwock
tel. (0-22) 779-45-24 (od 17 do 19)

• Jeśli ktoś zamierza zaprenumerować nasze pismo, może zrobić to wraz z dyskami regularnymi (ACS_x). Cena dysków wyniesie wtedy tylko po 2 zł i odpadają koszty przesyłki. Szczegóły w dziale prenumeraty.

PRENUMERATA

Nasz wspaniały magazyn nie dociera do kiosku w Twoim miejscu zamieszkania? Masz dosyć codziennego biegania do kiosku, by zapytać, czy wyszedł nowy numer? Oto rozwiązanie: PRENUMERATA!

JAK ZAMAWIAĆ PRENUMERATĘ

Można zamówić 3 lub 6 kolejnych numerów Amiga Computer Studio. W tym celu należy przesłać określoną niżej sumę zwykłym przekazem pocztowym na adres redakcji:

CGS — Computer Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

Na przekazie należy też CZYTELNIE podać swój adres (najlepiej drukowanymi literami), a także WYRAŹNIE zaznaczyć tytuł magazynu, liczbę zeszytów i numer, od którego chce się rozpocząć prenumeratę. Na przykład ZAMAWIAM 6 NUMERÓW Amiga CS POCZĄWSZY OD 6/96.

Prenumerata pisma kosztuje trzy- lub sześciokrotność kwoty 2,50 zł.

DYSKI SHAREWARE

Dla wszystkich prenumeratorów niespodzianka: wraz z naszym magazynem można zaprenumerować dodatkowo dyski naszego shareware-house'u. Należy wtedy wyraźnie to zaznaczyć na przekazie. W prenumeracie nasze dyski mają specjalną cenę 2,00 zł. Koszt prenumeraty dysków wynosi trzy — lub sześciokrotność tej sumy w zależności od ilości zaprenumerowanych numerów pisma. Dysków nie można zaprenumerować oddzielnie – bez prenumeraty pisma, za to można je kupować oddzielnie, ale wtedy cena jednego takiego dysku wynosi 4,00 zł plus koszty przesyłki i zamawia się je pod adresem firmy PROLINE (szczegóły w dziale shareware).

NUMERY ARCHIWALNE

W związku z licznymi pytaniami o instrukcje do starszych gier zwłaszcza ze strony świeżo upieczonych Amigowców, informujemy, że są jeszcze do nabycia numery archiwalne pism Computer Studio, Gry Komputerowe, Wydanie Specjalne Computer Studio oraz oczywiście Amiga CS, w których można znaleźć wiele pozycji, o które prosicie. Pełna lista znajduje się na naszym dysku shareware.

Archiwalia można zamawiać na oddzielnych przekazach lub przy okazji prenumeraty.

Cena numerów archiwalnych wszystkich wymienionych wyżej magazynów wynosi 1,50 zł + koszty przesyłki (0.75 zł za 1 egz.; 1,00 zł za 2 egz.; 1,20 zł za 3 egz). Wyjątkiem są trzy ostatnie numery Amiga Computer Studio – na nie obowiązują ceny detaliczne.

JAK ZAMAWIAĆ – PRZYKŁAD

Chcę zaprenumerować sześć kolejnych numerów Amiga Computer Studio. Interesują mnie także dyski shareware. Ponadto brakuje mi numerów 1/96 i 2/96.

Idę na pocztę i biorę (za darmochę) blankiet przekazu pocztowego. Siadam spokojnie w domku i wpisuję w zaznaczone pola dokładne adresy: mój i redakcji. Po drugiej stronie piszę ZAMAWIAM SZEŚĆ NUMERÓW AMIGA CS WRAZ Z DYSKIETKAMI SHAREWARE OD NUMERU 6/96. ZAMAWIAM AMIGA CS 1/96 i 2/96. Piszę to we wszystkich trzech odcinkach.

Teraz pora obliczyć sumę do zapłacenia. Po kolei:

Sześć numerów Amiga CS: 6 x 2,50 = 15,00 zł;

Sześć dysków shareware: 6 x 2,00 = 12,00 zł;

Numery archiwalne x 1,50 = 3,00 zł;

RAZEM: 30 zł 00 gr.

Starannie wpisuję sumę do przekazu, wyciągam od mamusi kasę (warto wziąć trochę więcej, bowiem Poczta doliczy parę groszy za usługę) i biegnę na pocztę. Prawda że to proste?

KONKURS

Witaj w naszym stałym konkursie!

Twoje zadanie polega na przeczytaniu poniższego tekstu i odgadnięciu, o jakiej grze mówi. Jeśli znasz odpowiedź, prześlij ją na kartce pocztowej na adres podany w stopce. Nie zapomnij o naklejeniu znajdującego się poniżej kuponu oraz o podaniu typu posiadanej Amigi.

Rozwiązaniem poprzedniego konkursu była gra *Cannon Fodder*, choć uznawaliśmy także odpowiedź *Cannon Fodder 2*.

Nagrody wylosowali:

- *Doman* — Mariusz Leszczyński, Bydgoszcz
- *Alfabet Śmierci* — Jakub Nabrdalik, Ostrołęka
- *Nick Faldo's Championship Golf* — Marcin Trusz, Biłgoraj

Dzisiejszymi nagrodami są:

- *Sky High Stuntman* (A500), ufundowana przez firmę **Mirage**
- *Prawo Krwi* (A1200), ufundowana przez firmę **Techland**
- *Premiere* (CD32) ufundowana przez firmę **Mirage**

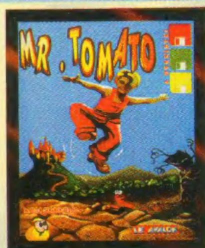
A oto zagadka, której autorem jest Ijon T.

* * *

George czuł się bezpiecznie. Znajome ulice, znajomi ludzie, no i oczywiście niezawodne UZI pod kurtką, które pozwoliło mu wyjść cało z niejednej strzelaniny w jego długiej karierze policjanta. Czuł się tak bezpiecznie, że zaczął nawet cicho gwizdać melodię starego przeboju. Obok niego przechodzili ludzie, z cichym szumem przejeżdżały samochody, a on szedł i rozmyślał, nie przestając jednak bacznie się rozglądać. Niczego podejrzanego jednak nie widział. Dzień wydawał mu się piękny. Oczywiście nie pod względem pogody, która była jak zwykle paskudna: nie słabnąca od dawna fala upałów i czarne, ciężkie chmury nad głową, niechybnie zapowiadające burzę. Jakieś czterdzieści lat temu, kiedy był jeszcze małym chłopcem, widok chmur bardzo go cieszył. Już wtedy z przyczyn, które nigdy zbytnio go nie absorbowały, było bardzo gorąco, a w końcu deszcz to ulga i dla ludzi, i dla spękanej ziemi. Jednak wtedy nie zdarzało się, żeby deszcz przepalił komuś ubranie i poparzył odsłonięte z braku rozsądku i żądzy chłodu ciało. O nie, pogoda była ostatnim możliwym powodem do radości. Przyczyna dobrego samopoczucia policjanta była zupełnie inna: po prostu rzadko zdarzało się, aby po dwóch godzinach patrolu jedynym niemiłym wspomnieniem był pies, uparcie próbujący w wiadomy sposób oznaczyć jego nogawkę jako swój teren.

Dzień przestał mu się wydawać piękny w momencie, w którym spostrzegł wysokiego barczystego faceta w sięgającym kostek ni to żółtym, ni to beżowym płaszczu. Owszem, nie było w tym nic sensacyjnego, bo słyszał gdzieś o nowych płaszczach chroniących przed kwaśnym deszczem, ale George nie przypominał sobie, aby uczyli go w szkole, że normalny facet może mieć świecące, czerwone źrenice. Cały urok dnia znikł, kiedy lekko otumaniony gliniarz spojrzał na ręce faceta: było w nich coś czarnego, masywnego, zakończonego sześcioma obrotowymi lufami. To otumaniło policjanta całkowicie. I może gdyby nie ta chwilowa niedyspozycja, George wykazałby choć tyle rozsądku, żeby nie wyciągać swojego niezawodnego UZI. I może gdyby nie to, Człowiek-Z-Bronią nie uznałby go za niebezpiecznego i nie puściłby w jego kierunku krótkiej serii. I może gdyby nie to, George nie musiałby umrzeć na ulicy, obok dwóch kobiet również dosięgniętych serią. Zanim umarł, pomyślał sobie, że teraz ten przeklęty pies może szczać na jego nogawkę do woli...

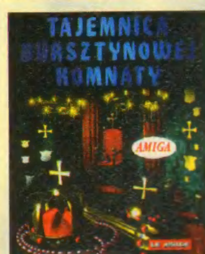
KUPON KONKURSOWY
AMIGA CS 7/96



Mr TOMATO - 29 zł
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie godne Ciebie!



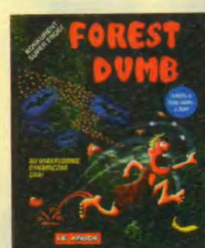
Rajd przez Polskę - 29 zł
Gra zręcznościowa, wyścig samochodowy wokół Polski. Duża ilość tras, polskie samochody, wybór ścieżek dźwiękowych.



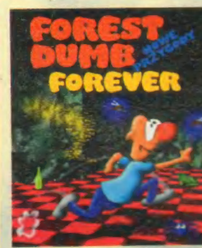
Tajemnica Bursztynowej Komnaty - 29 zł
Gra przygodowa.
Ponad 50 lokacji, digitalizowane plenery, wszystko w 4096 kolorach. Spróbuj odnaleźć skarb.



Mega Blast - 25 zł
Gra zręcznościowa.
Ulepszony 'klon' Dyna Blast. Kilkadziesiąt labiryntów, mnóstwo niespodzianek, inteligentni przeciwnicy. Możliwość jednoczesnej gry do sześciu osób.



Forest Dumb - 29 zł
Gra zręcznościowa.
Doskonała gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



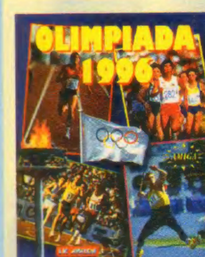
Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa.
Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja zabawy!



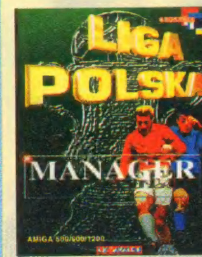
Astral - 29 zł
Gra platformowa.
Labiryntówka z prawdziwie 'magiczną' grafiką. Mroczny świat magii czeka na Ciebie. Szesnaście poziomów magicznych przygód.



Skaut Kwatermaster - 29 zł
Gra przygodowa..
Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój.
Gra nagrodzona złotym dyskiem przez Świat Gier Komputerowych.



Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy.
Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków.
Prawdziwe emocje.



Liga Polska Man. - 29 zł
Zarządzanie zespołem piłkarskim wcale nie jest łatwe. Przekonaj się sam!
Doprowadź swój team na szczyt tabeli!

SPIS PROGRAMÓW

Agent Czesio	25,00
Alien Target	29,00
Arnie	17,00
Arnie II	25,00
Astral	29,00
Blinky Scarry School	17,00
Brydż	25,00
Carnage*	17,00
Clasic Board Games	25,00
Cyber Kick	17,00
Discer	17,00
Doc Croc's ...*	17,00
Edd The Duck 2	17,00
Eskadra	29,00
F1 Tornado*	17,00
Fist Fighter**	17,00
Forest Dumb**	29,00
Forest Dumb Forever	29,00
Frankenstein*	17,00
Hokej Na Lodzie	17,00
International Soccer	25,00
International Tennis*	17,00
Lasermania II	17,00
Liga Polska Man.**	29,00
Łowca Głów	25,00
Mega Blast	25,00
Miasto Śmierci	29,00
Monster (A1200)	25,00
Mr. Tomato**	29,00
Okręty	17,00
Olimpiada	29,00
Rajd przez Polskę	29,00
Saper	17,00
Santa Xmas Caper	25,00
Sen	29,00
Sink or Swim	25,00
Skarb Templariuszy	29,00
Skaut Kwatermaster**	29,00
Smuś**	17,00
Tag Team Wrestling*	17,00
Taj. Burszt. Komnaty	29,00
Titanic Blinky**	17,00
Truck Racing	17,00
Universal Warrior	25,00
VaBank	17,00
Vicky	17,00
Wild West	17,00
World Rugby Manager	17,00
Zombie	17,00

UWAGA: * - gra nie działa na A1200, ** - gra nie działa na CDTV (bez dodatkowego wyłącznika CD)

UWAGA! SPECJALNA OFERTA ŚWIĄTECZNA!

Proponujemy Państwu specjalną sprzedaż premiową. Z całej oferty wybraliśmy 20 tytułów, które można otrzymać ZA DARMO. Aby tego dokonać, wystarczy zamówić jednorazowo więcej niż jedną grę. W takim wypadku do KAŻDEJ gry należy koniecznie dobrać dowolną z listy bonusowej. Wyślemy je za darmo! Przykładowo zamawiamy 3 gry - Skaut, Astral i Brydż. Możemy zatem wybrać dodatkowo, za darmo, TRZY gry z listy bonusowej! Wystarczy na zamówieniu dopisać 'wybieram Arnie, Okręty i Zombie jako bonus'. Tym sposobem, płacąc za trzy otrzymujemy SZEŚĆ gier!

LISTA BONUSOWA

- Arnie
- Blinky Scarry School
- Carnage
- Cyber Kick
- Discer
- Doc Croc's ...
- Edd The Duck 2
- F1 Tornado
- Fist Fighter
- Frankenstein
- Hokej Na Lodzie
- Int. Tennis
- Int. Soccer
- Lasermania II
- Okręty
- Titanic Blinky
- Truck Racing
- Wild West
- Rugby Manager
- Zombie

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
Wszystkie gry z gwarancją!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki i pobrania w wysokości 4,- zł.
Na zamówieniu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera.

LK AVALON

ROZSZERZENIA PAMIĘCI
KARTY TURBO

APOLLO 1240-1260 / 68040-25
- karta turbo do A1200
- procesor 68040-25MHz z MMU i koprocesorem
- prędkość A4000/040
- 15 razy przyspiesza A1200
- Mips 18,84; Flops 4,45
- koprocesor 3 razy szybszy od 68882/50MHz
- podstawka pod moduł pamięci SIMM 72 pin jedno lub dwustronny
- możliwość instalacji drugiej podstawki SIMM
- złącze do szybkiego kontrolera SCSI2
- możliwość upgrade'u do procesora 68060 50, 66 lub 80MHz
- zegar czasu rzeczywistego

AMIGA 1200

ELBOX 1200/4MB
289,- z 4MB
349,- 4MB, 82/25MHz
- 4 MB 32-bit FAST RAM
- 2,4 razy przyspiesza A1200
- podstawka pod koprocesor PGA
- zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 1200/0-8MB
175,-
- karta do A1200
- 2,4 razy przyspiesza A1200

BLIZZARD 1230-IV
599,-
889,- z koprocesorem
- karta turbo do A1200
- procesor 68030-50MHz z MMU
- 7 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1240-1260 / 68040-25
949,-
- procesor 68040-25MHz z MMU i FPU
- 15 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1240-1260 / 68040-40
1349,-
- procesor 68040-40MHz z MMU i FPU
- 24 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1240-1260 / 68060-50
2290,-
- procesor 68060-50MHz z MMU i FPU
- 31 razy przyspiesza A1200

ELBOX 1200/0-8MB
175,-
295,- z 68882/33MHz
- karta do A1200
- podstawka pod moduł pamięci SIMM 72 pin 1, 2, 4, 8MB 32-bit
- 2,4 razy przyspiesza A1200
- zegar czasu rzeczywistego
- 2 podstawki PGA i PLCC pod koprocesor

SIMM 72 pin
4MB	☎
8MB	☎
16MB	345,-
32MB	845,-

* cena pamięci SIMM może ulec zmianie

KOPROCESORY
20 MHz 68881 PGA + osc.	35,-
20 MHz 68882 PLCC + osc.	95,-
25 MHz 68882 PGA + osc.	97,-
33 MHz 68882 PLCC + osc.	179,-
33 MHz 68882 PGA + osc.	189,-
50 MHz 68882 PGA + osc.	305,-
oscylator 33,50,66,100MHz	15,-

AMIGA CDTV

ELBOX CDTV/2MB
239,-
- rozszerzenie pamięci o 2MB FAST RAM
- układ zasilania zegara

AMIGA 500/500+

ELBOX 500/0.5MB
45,-
74,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci A500 do 1MB
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 500+/1MB
89,-
- rozszerzenie pamięci A500+ do 2MB CHIP RAM

ELBOX 500/2MB
210,-
239,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci A500 do 2,5MB
- 5 konfiguracji pamięci np.1MB CHIP i 1,5MB FAST
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

ELBOX 530 TURBO
389,-
- karta turbo do A500 / A500+
- procesor 68030 z MMU
- 10 razy przyspiesza A500 / A500+
- podstawka pod koprocesor PLCC
- podstawka pod moduł pamięci SIMM
- złącze do kontrolera AT-BUS, SCSI2

AMIGA 600

ELBOX 600/1MB
95,-
124,- z zegarem
- rozszerzenie pamięci do 2MB CHIP RAM
- opcjonalnie zegar czasu rzeczywistego

APOLLO 620 TURBO
349,-
409,- z koprocesorem
- karta turbo do A600
- procesor 68020
- 8 razy przyspiesza A600
- podstawka pod koprocesor 68882 PLCC
- podstawka pod moduł pamięci SIMM do 8MB 32-bit FAST RAM

KARTY TURBO DO
A2000
A3000
A4000
☎

Ceny zawierają VAT • Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki • Nasz rachunek (VAT) jest podstawą do odliczeń podatkowych • Sprzedaż ratalna

ELBOX computer®

ELBOX 30-702 KRAKÓW ul. Lipowa 4 Vp.

ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99

☎ (0-12) 56 49 81 godz. 8 - 20 • ☎ (0-12) 23 66 77 w. 1048 godz. 8 - 15 • FAX (0-12) 22 36 39

INTERNET http://www.ip.krakow.pl/ELBOX/
email: elbox@ip.krakow.pl

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA:
Białystok: MASTER BIT, ul. św. Rocha 10/211; **Bielsko Biała:** MICROMAN, pl. Wolności 3;VIDEOBIT, ul. Barlickiego 10; **Bydgoszcz:** KOMPUTER FAN, ul. Pomorska 59; **Bytom:** BESTCOM, ul. Kolejowa 6; **Chełm:** VIOLIN, ul. Lwowska 18 B; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** ANIMART, ul. Olsztyńska 15; MAWIX, ul. Jana z Kolna 2; **Jastrzębie:** TESSA, ul. Arki Bożka 2; **Katowice:** BASTA, ul. Drozdów 13 B; CATOM, ul. Mickiewicza 4 D.H.; GEPARD, ul. Piotra Skargi 6; MICROMAN, pl. Rostka 3; VIDEOBIT, ul. Skargi 6 (Supersam); **Koszalin:** GAME SHOW, ul. Zwycięstwa 190; **Kraków:** BAJPCTEK, ul. Wiślna 8; BIT COMPUTER, ul. Krzyża 7; **Lublin:** XYZ, ul. Okopowa 6; **Łódź:** ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111; UNERRING MASTERS, ul. Żwirki 16; **Nowy Sącz:** BAJPCTEK, ul. Wąsowiczów 10; **Olsztyn:** MIKRO-FAN, ul. Wolności 2/3; **Opole:** AR-WAL, ul. Wyszomirskiego 1; **Poznań:** BI & K, ul. Mielżyńskiego 16; BI & K, ul. Wierzbięcice 31; JOY, ul. Roosevelta 9; EUREKA, ul. 27 Grudnia 17 (DH Domar); **Rybnik:** MICROMAN, Rynek 4; **Sosnowiec:** DYNAMIC COMPUTER, ul. Modrzejowska 16; **Szczecin:** ADMIRAL COMP, ul. Monte Cassino 37, MARKTOM, ul. Dworcowa 2; **Świdnica:** MARCONI, ul. Daleka 11; **Toruń:** VANGELIS, ul. Spokojna 29; **Tychy:** VIDEOBIT, ul. Hlonda 77; **Warszawa:** AMIGA, ul. Batorego10; TOMS, ul. Bełdan 2; **Wrocław:** ANUNA, Politechnika - Giełda w niedzielę; HDP, ul. Kościuszki 4 IVp.; **Września:** EUREKA, ul. Wojska Polskiego 13; **Zamość:** AMICOM, ul. Piłsudskiego 14/82; **Zielona Góra:** VADIM, ul. Kupiecka 28.

THE KILLING GROUNDS



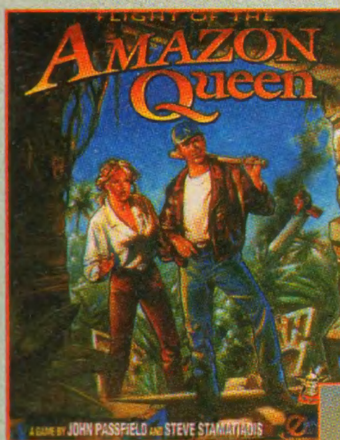


Wiadomość z ostatniej chwili!
Wreszcie w Polsce dostępny jest program na który czekaliście tak długo!

KILLING GROUNDS – ALIEN BREED 3D2

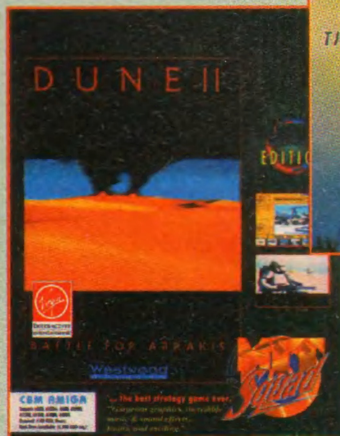
Zabójczo szybka akcja, rewelacyjna grafika, stuprocentowa grywalność, supernowatorskie rozwiązania techniczne i to wszystko w jednej grze!
Zadziw pecetowca płynnością animacji, niesamowitymi efektami wizualnymi i dźwiękowymi na Amidze 1200.
Killing Grounds – Alien Breed 3D to największy przebój tego lata.

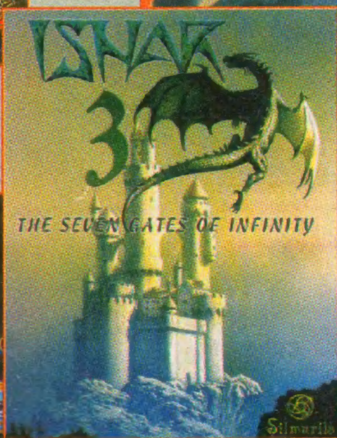
Zamów już dziś!!!













Proponujemy Państwu także programy "zachodnie", zarówno nowości, jak i wznowienia nieśmiertelnych hitów, które zapewnią Państwu wspaniałą rozrywkę!

FLIGHT OF AMAZON QUEEN ...

Jedna z ostatnich amigowych nowości, znakomita gra przygodowa, ze znakomitą, ręcznie rysowaną grafiką. Gracz wciela się w rolę pilota Joe King'a, pomagając mu w trudnych misjach w Ameryce Południowej.

F-29 RETALIATOR ...

Jeden z najlepszych symulatorów lotniczych w historii komputerów. Do dyspozycji gracza pozostaje ponad 100 misji i jeden z dwóch wspaniałych samolotów F-22 ATF lub F-29.

ISHAR 3 ...

Trzecia część serii, ISHAR zawiera wszystkie najlepsze cechy gier role playing: magię, smoki, walkę, podróże w czasie, tworzenie postaci oraz handel.

DUNE II ...

Pierwowzór największych hitów końca lat dziwięćdziesiątych. Nieśmiertelny hit w dziedzinie strategii. ... bitwa o Arakis ...

JURASSIC PARK ...

Na podstawie największego filmowego hitu, powstała znakomita gra, pełna emocji, przygody, niespodzianek i niezwykłej akcji...

SHADOW FIGHTER ...

Siedemnastu niesamowitych wojowników, niezwykłe scenerie, 25 różnych ciosów dla każdej z postaci, krwawe pojedynki.



MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl